IndyFont 1.1

Créez des polices OpenType sous InDesign CS4 / CS5 / CS6 / CC

Un produit Jongware & Indiscripts

MANUEL D'UTILISATION

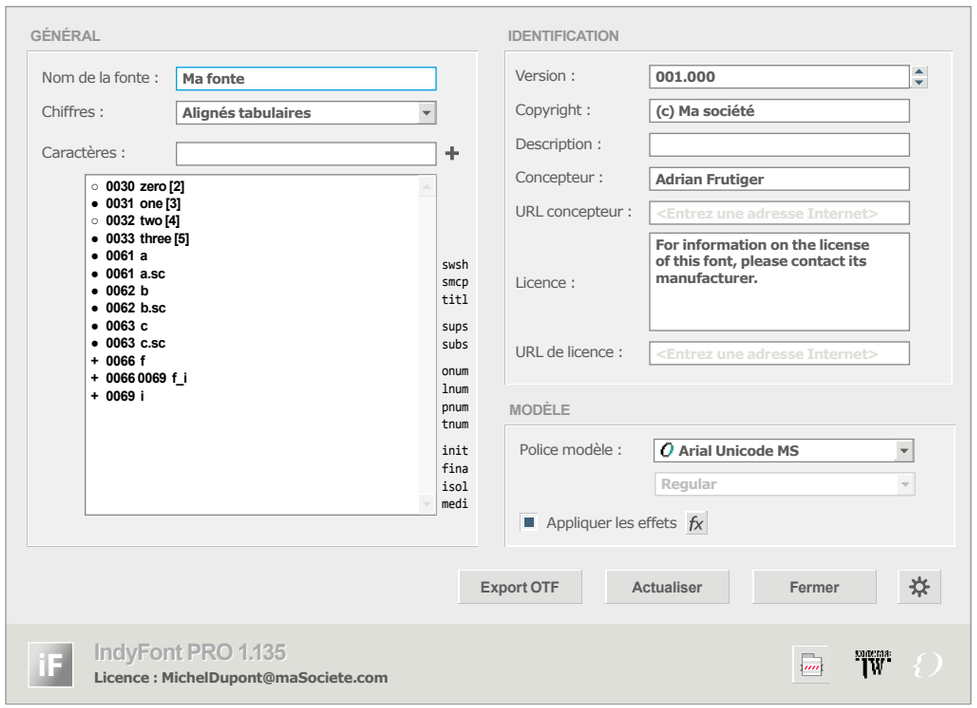
Aperçu du produit

1. Description

IndyFont est un outil conçu pour Adobe InDesign® qui permet d'élaborer et de produire vos propres polices de caractères dans cet environnement. (Elles seront utilisables aussitôt dans InDesign lui-même.)

Avec IndyFont vous pouvez créer « de *A* à *Z* » une nouvelle police bâtie sur les dessins de caractères que vous aurez élaborés. Le fichier résultant est une fonte OpenType (OTF) valide pour toute plateforme, utilisable dans tout logiciel prenant en charge les fonctionnalités OpenType.

NOTE IndyFont n'est pas un « éditeur » de fontes au sens traditionnel. Ainsi, il ne vous permettra pas de modifier une police OpenType existante. (Cependant, il vous permet d'*exploiter* très créativement les glyphes d'une police existante.)



Le dialogue principal d'IndyFont offre la même apparence sous Mac OS et Windows. L'interface s'ajuste automatiquement dans les langues suivantes :

- ► français
- ► anglais *(défaut)*
- ► allemand

2. Configuration requise

- Mac OS X 10.6 ou plus récent, *ou* Windows XP / Vista / 7 / 8 (x86 ou x64).
- Résolution d'écran 800 × 600 ou davantage.
- Adobe InDesign CS4, CS5, CS5.5, CS6 *ou* CC.

IndyFont supporte CC 9.*x* et CC 2014

3. Version TRY *vs* version PRO

Vous pouvez télécharger ici la version d'essai d'IndyFont : http://www.indiscripts.com/blog/public/scripts/IndyFontTry.zip. Cette version TRY expose toutes les fonctionnalités de la version PRO, à ceci près qu'elle ne permet l'export que d'un seul caractère.

NOTE Vous êtes vivement encouragé(e) à installer et à tester la version TRY avant d'acquérir une licence PRO. Assurez-vous de la compatibilité de votre système et du fonctionnement normal de la version d'essai.

Prise en main

1. Avant d'installer

IndyFont réside dans un seul fichier : IndyFontPro.jsx. Toutefois, lorsque vous téléchargez le produit *via* votre lien privé, celui-ci est initialement empaqueté au format ZIP. La toute première étape consiste donc à *dé-zipper* cet élément de façon à en extraire le fichier IndyFontPro.jsx. Il conviendra ensuite de le placer dans un dossier spécifique, comme précisé ci-après.

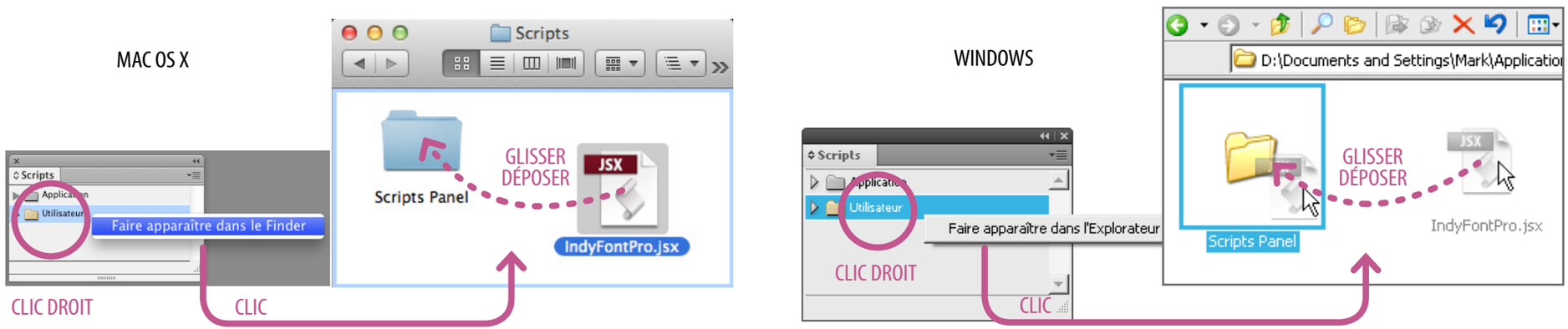
NOTE Avant de procéder à l'installation, il est recommandé de sauvegarder vos documents de travail et de redémarrer InDesign.

2. Installation sous Mac OS X

1) Depuis InDesign, affichez le panneau Scripts comme suit :
   - Fenêtre ▸ Automatisation ▸ Scripts (CS4)
   - Fenêtre ▸ Utilitaires ▸ Scripts (CS5, CS5.5, CS6, *ou* CC)
2) Faites un CLIC DROIT sur le dossier nommé *Utilisateur*, puis cliquez simplement sur « Faire apparaître dans le Finder ».
3) Cette procédure révèle un dossier nommé *Scripts Panel*. Déposez alors le fichier IndyFontPro.jsx *dans* ce dossier.

3. Installation sous Windows

1) Depuis InDesign, affichez le panneau Scripts comme suit :
   - Fenêtre ▸ Automatisation ▸ Scripts (CS4)
   - Fenêtre ▸ Utilitaires ▸ Scripts (CS5, CS5.5, CS6 *ou* CC)
2) Faites un CLIC DROIT sur le dossier nommé *Utilisateur*, puis cliquez simplement sur « Faire apparaître dans l'Explorateur ».
3) Cette procédure révèle un dossier nommé *Scripts Panel*. Déposez alors le fichier IndyFontPro.jsx *dans* ce dossier.



4. Installer une mise à jour

Si vous êtes avisé(e) qu'une mise à jour du produit est disponible, il suffit de télécharger le nouveau pack ZIP *via* votre lien privé, puis d'extraire et d'installer le fichier IndyFontPro.jsx *à la place* du précédent (donc dans le même dossier et sous le même nom).

La nouvelle version est immédiatement fonctionnelle, et toutes vos préférences seront conservées.

5. Démarrer IndyFont *via* le panneau Scripts

Une fois le produit installé, retournez dans InDesign. Vous pouvez exécuter IndyFont à partir du panneau Scripts comme suit :

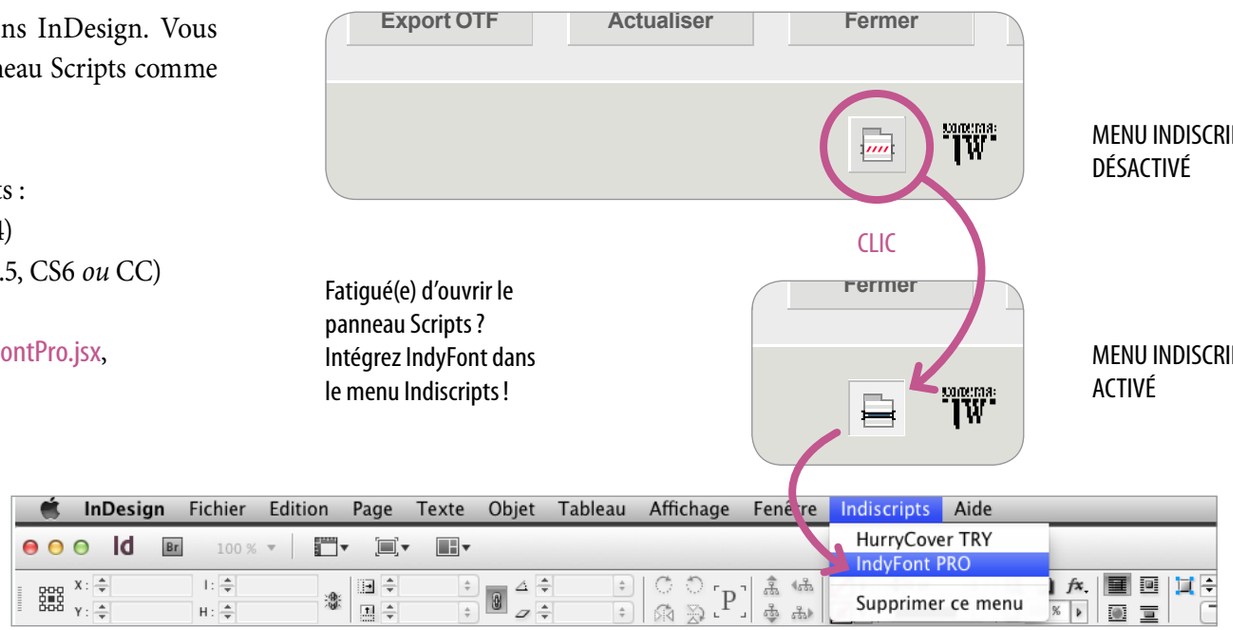
1) Depuis InDesign, affichez le panneau Scripts :
   - Fenêtre ▸ Automatisation ▸ Scripts (CS4)
   - Fenêtre ▸ Utilitaires ▸ Scripts (CS5, CS5.5, CS6 *ou* CC)

2) Dans le dossier *Utilisateur,* recherchez IndyFontPro.jsx, puis DOUBLE-CLIQUEZ sur ce dernier.

6. Démarrer IndyFont *via* le menu Indiscripts

Il est également possible d'exécuter IndyFont depuis un menu dédié dans la barre de menu d'InDesign. Pour activer cette option, démarrez une première fois IndyFont par la méthode précédente, puis cliquez sur le bouton-icône de menu (v. capture d'écran ci-dessous). Enfin, refermez le dialogue (bouton Fermer).

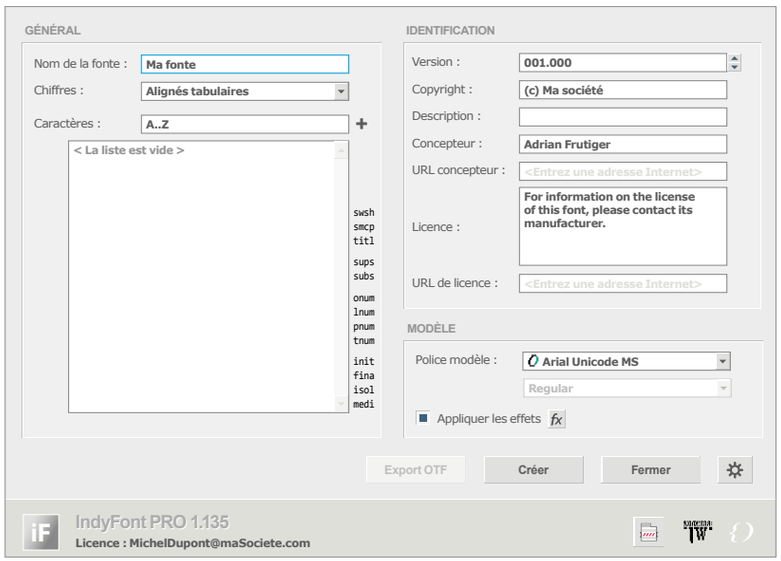
Vous constatez que l'élément « Indiscripts » s'est inséré dans la barre de menu d'InDesign. Dorénavant, vous pourrez donc démarrer IndyFont *via* : Indiscripts ▸ IndyFont PRO.



7. Créez votre première police

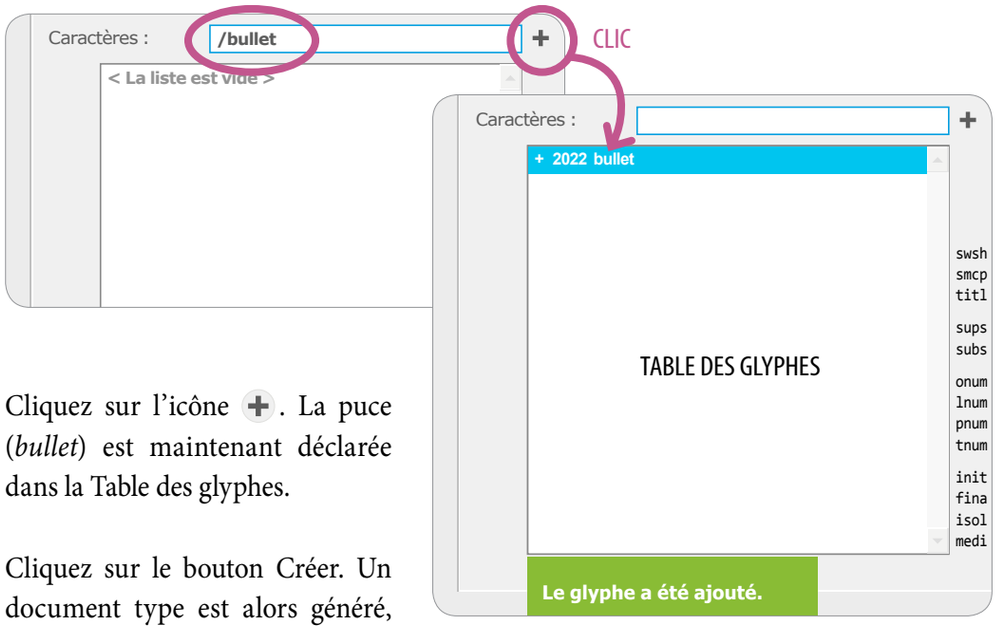
Une fois le plug-in installé, lancez-vous dans la création de votre première police de caractères !

1) Démarrez IndyFont. La boîte de dialogue s'affiche :



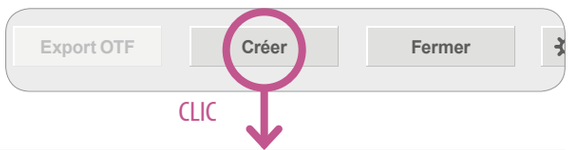
2) Le nom par défaut de la police de caractères est « Ma fonte ». À votre convenance, gardez-le ainsi ou choisissez un nom plus évocateur. Dans cette démonstration, nous baptiserons notre police « Tip ».

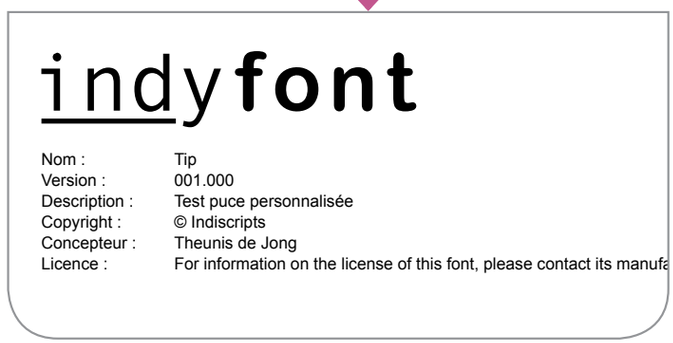
3) Le seul caractère que nous allons définir pour l'instant est une puce personnalisée. Dans le champ Caractères, supprimez le texte `A..Z` et remplacez-le par `/bullet`.



4) Cliquez sur l'icône ⊕. La puce (*bullet*) est maintenant déclarée dans la Table des glyphes.

5) Cliquez sur le bouton Créer. Un document type est alors généré, qui s'ouvre sur sa première page, dite « page d'information ».




indyfont
Nom : Tip
Version : 001.000
Description : Test puce personnalisée
Copyright : © Indiscripts
Concepteur : Theunis de Jong
Licence : For information on the license of this font, please contact its manufa

PAGE D'INFORMATION

NOTE On retrouve là les champs d'information de la boîte de dialogue principale : nom de la fonte, numéro de version, description, indication de copyright, nom du concepteur, etc. Tous ces éléments peuvent être modifiés par la suite *via* IndyFont. *(Cf. chapitre « Production ».)*

6) La deuxième page propose un échantillon à une taille de 1000 points. Telle est l'échelle à laquelle vous devrez travailler ! Elle correspond à celle utilisée pour décrire formellement la géométrie des caractères au sein du fichier OpenType.

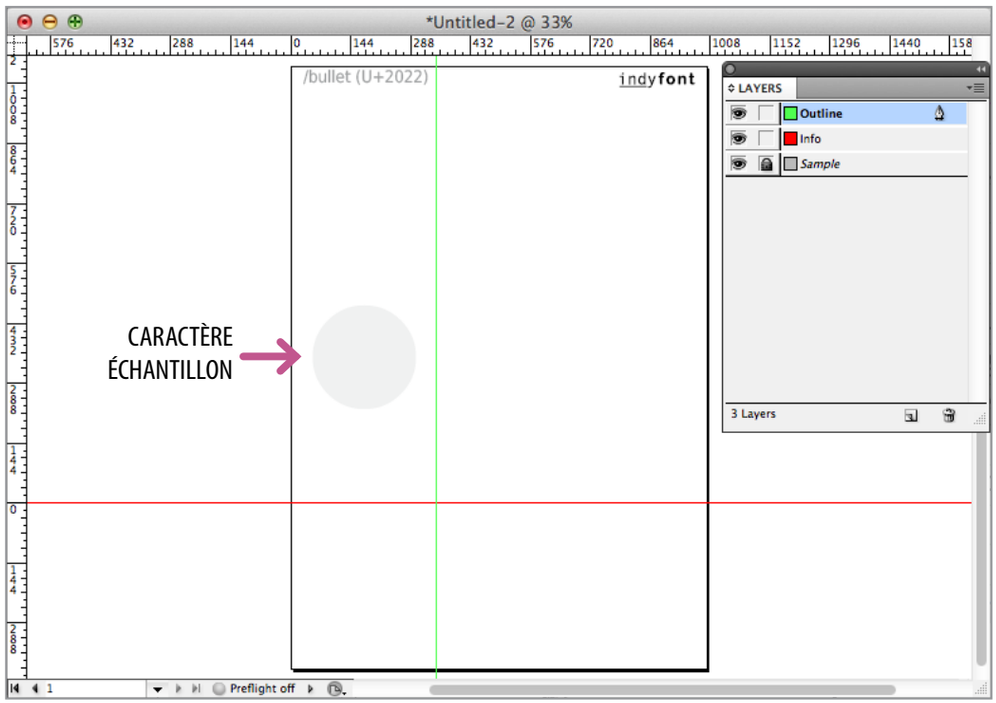
Le caractère échantillon est composé en gris léger. Sa fonction est uniquement de vous servir de modèle et de vous rappeler l'échelle de travail lorsque vous construisez vos propres caractères. Notez qu'il est placé sur un calque dédié, « Sample », automatiquement verrouillé lors de la production du document type.

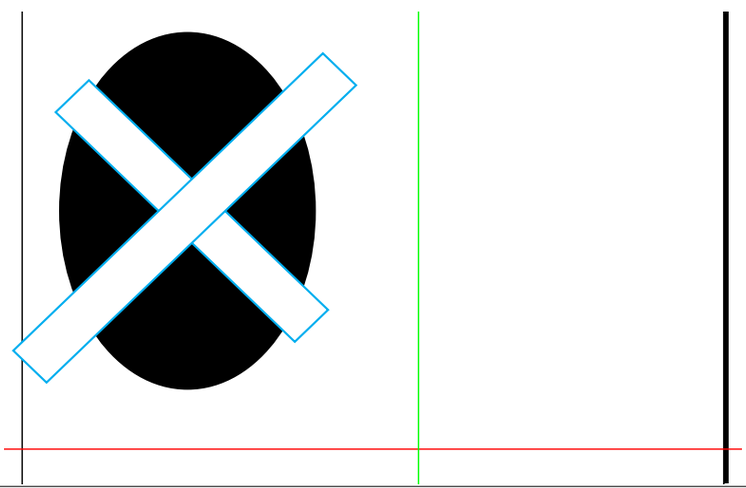
7) À présent, dessinons *notre* puce ! Assurez-vous que :
- le calque « Outline » est sélectionné ;
- les contours n'ont pas d'épaisseur (Contour ▸ Épaisseur 0) ;
- vous travaillez avec un Fond possédant la nuance [Noir].

NOTE IndyFont s'intéresse *exclusivement* aux formes vectorielles situées sur le calque « Outline » et possédant un fond [Noir] ou [Papier]. Les paramètres de contour sont purement et simplement ignorés — c'est pourquoi nous vous recommandons de régler l'épaisseur à zéro.

8) Créez une ellipse comme dans la figure ci-contre, fond [Noir], puis recouvrez-la de deux rectangles, fond [Papier]. Assurez-vous que la forme résultante est d'une taille similaire ou supérieure à celle de l'échantillon.

Vous pouvez combiner les formes à volonté et utiliser n'importe quel outil de tracé disponible dans InDesign, le Pathfinder, etc., du moment que vous respectez la consigne « *seul le fond compte !* »





Traçons une puce personnalisée sur le calque « Outline ». Rappel : seules les nuances de fond [Noir] et [Papier] seront « vues » par IndyFont. Sur la figure, les cadres bleus sont strictement indicatifs : aucun contour au sens InDesign n'est réellement appliqué.

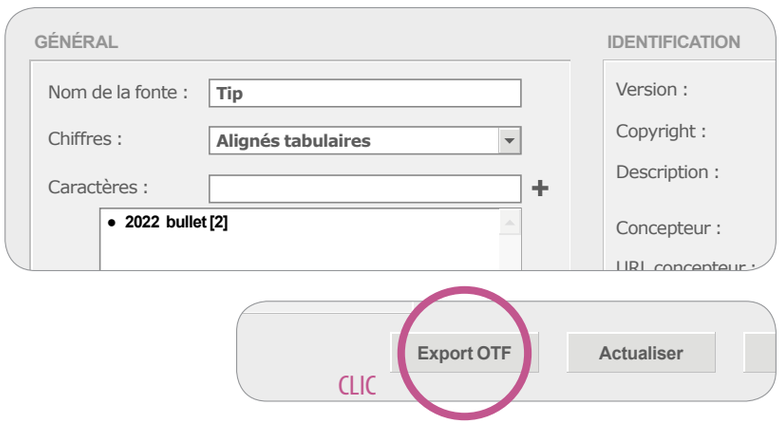
MÉMO Pour une prévisualisation plus aisée, désactivez le calque « Sample ».

9) Le repère vertical, en vert, indique la *largeur* du caractère. Assurez-vous qu'il y a toujours assez d'espace de part et d'autre de la forme. Déplacez-la légèrement vers la droite si elle touche le bord gauche de la page, puis ajustez le repère vert (cliquer-déplacer) de façon à ménager un peu d'*aération* à droite du caractère.

Il est temps de convertir votre travail en vraie police OpenType !

10) Exportez vers le format OTF :

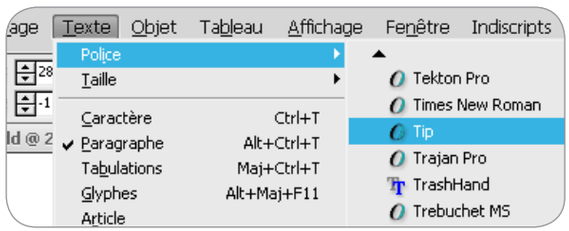
- Relancez IndyFont. Il analyse alors l'état du document de travail, en quête de caractères « exportables ». En l'espèce :



- Sauf erreur, le bouton « Export OTF » devrait être disponible. Cliquez ! IndyFont procède rapidement aux derniers calculs et, si tout se passe bien, il vous invite à sélectionner un dossier de destination.
- Vous pouvez enregistrer le fichier où bon vous semble. Pour cette démonstration, nous optons pour le dossier *Fonts* d'InDesign.

NOTE InDesign analyse en permanence votre système pour actualiser sa liste de polices. En général, il détecte aussitôt la vôtre. Si tel n'est pas le cas, basculez momentanément vers une autre application et revenez dans InDesign. Cela devrait causer la mise à jour des polices.

11) Vérifiez qu'InDesign reconnaît bien votre nouvelle fonte:
(a) *via* Texte ▸ Police ▸ Tip ;
(b) dans un Style de paragraphe;
(c) ou *via* le panneau Glyphes.



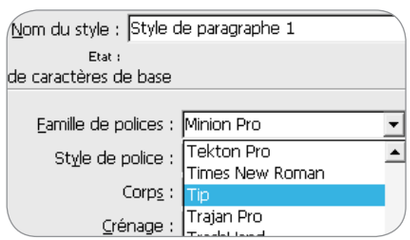
(a)

12) Créez un document doté d'un bloc de texte, et insérez une puce (Option/Alt + 8) au début d'un paragraphe.

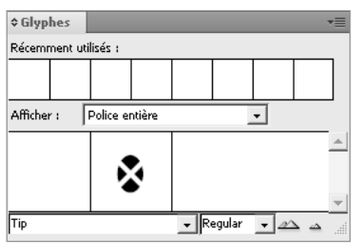
MÉMO Vous pourriez également appliquer votre puce par l'option « Puces et numérotation » !

13) Appliquez au caractère la police « Tip ».

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, retournez au modèle de travail, ajustez-le, et régénérez la fonte. Le cas échéant, IndyFont vous avertira que le fichier OTF existe déjà avant de vous proposer de l'écraser.



(b)



(c)

Gestion du jeu de caractères

1. Corrélation entre la table des glyphes et les pages du modèle

Une fois qu'IndyFont a construit le document de travail (modèle de police) et aussi longtemps que celui-ci est actif dans InDesign, une correspondance étroite s'établit entre pages et caractères.

En dehors de la page d'information qui amorce le document, chaque page « conforme » a pour fonction d'identifier un caractère, ou glyphe, de votre police de caractères.

NOTE Une distinction doit être faite entre *caractère* et *glyphe*. Unicode définit un caractère comme une unité de texte abstraite, associée un code numérique (*code point*). Dans cette acception, un caractère n'a pas de forme particulière. Le mot *glyphe*, au contraire, désigne l'apparence concrète d'un caractère, son dessin particulier dans un contexte particulier. Les deux termes sont souvent employés de façon équivalente. Cependant, dans une police donnée, un même caractère peut s'incarner dans des glyphes différents (*variantes*) et, inversement, un même glyphe (*ligature*) peut abriter plusieurs caractères. *Stricto sensu*, les pages de votre modèle identifient des *glyphes*.

À chaque fois que vous démarrez IndyFont, il analyse le document de travail et actualise la « table des glyphes » en conséquence, telle qu'elle s'affiche dans la boîte de dialogue principale.

Réciproquement, tout ajout (ou suppression) au niveau de la table des glyphes se reflète dans les pages du modèle lors de l'actualisation.

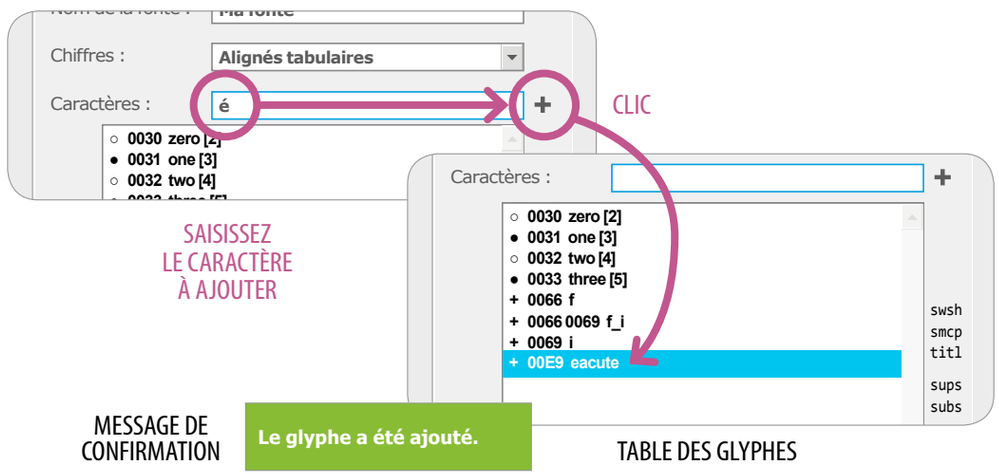
2. Ajout rapide d'un caractère

Voici la méthode la plus simple pour « enregistrer » un nouvel élément dans la table des glyphes et dans le modèle :

1) Démarrez IndyFont et activez le champ Caractères. (Pour sélectionner rapidement le contenu de la zone de saisie, il suffit de cliquer sur l'intitulé « Caractères » lui-même.)

2) Tapez (ou collez) directement le caractère désiré — par exemple, la lettre `é`, comme illustré ci-dessous.

3) Cliquez sur l'icône ⊕ à droite de la zone de saisie. Un nouvel élément est alors inséré dans la table, par exemple `+00E9 eacute`. Ce code spécial repose à la fois sur la valeur Unicode (U+00E9) et sur le nom standard du caractère (*eacute*).



4) Enfin, si vous souhaitez intégrer dès maintenant ce caractère dans votre modèle, cliquez sur le bouton Actualiser (ou Créer, dans le cas où le modèle n'existe pas encore). Une nouvelle page est ajoutée en fin du document, dotée de tous les paramètres requis pour identifier et construire le nouveau glyphe.

3. Ajout manuel d'une page modèle

Une autre façon d'intégrer un nouveau caractère est de produire manuellement une page modèle, sous réserve de renseigner correctement l'*en-tête du glyphe* (en haut à gauche des pages).

1) Prenez l'une des options suivantes :
   - Cliquez sur l'icône « Créer une page » en bas du panneau Pages ;
   - Depuis la barre de menu d'InDesign, choisissez : Page ▸ Pages ▸ Ajouter une page (*ou* Insérer des pages…) ;
   - Ou encore, dédoublez une page du modèle : CLIC DROIT sur la vignette (panneau Pages) et « Dupliquer la planche ».

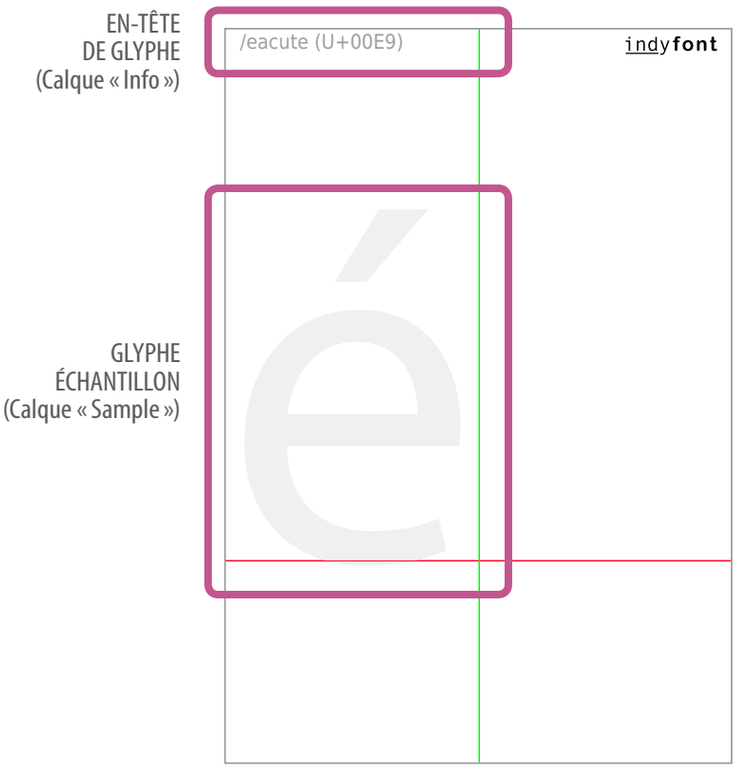
2) Dans tous les cas, assurez-vous que la page nouvellement créée est basée sur le gabarit « Glyphs ». (Vous devez apercevoir la lettre « G » sur la vignette de la page.)

3) Si vous avez *ajouté* — et non *dupliqué* — une page, l'en-tête de glyphe reçoit le texte « .notdef » de son gabarit (et le glyphe échantillon est marqué par un point d'interrogation). Afin de modifier cette configuration type, vous devez d'abord déverrouiller le bloc « .notdef » situé sur le gabarit. Puis, de retour sur la page de travail, faites CMD MAJ CLIC sur le bloc d'en-tête pour le *libérer* de son gabarit.

NOTE L'en-tête de glyphe est situé sur le calque « Info », qui peut à son tour être verrouillé. Si besoin, pensez à désactiver son verrou.

4) Placez le curseur dans le bloc d'en-tête de glyphe et tapez le caractère désiré, par exemple la lettre `à`. Vous pouvez également utiliser la syntaxe formelle d'IndyFont, telle que : `/agrave (U+00E0)`, mais ce n'est pas obligatoire. (À moins qu'une barre oblique introduise l'en-tête, IndyFont interprète tout caractère simple comme se déclarant *lui-même*.)

5) Démarrez IndyFont. Si la page est correctement analysée, le nouveau caractère devrait apparaître dans la table des glyphes. Dans le cas contraire, IndyFont affiche une alerte de la forme : « *La page XX ne spécifie aucun glyphe valide et sera donc ignorée.* »



Page canonique générée pour la lettre é (U+00E9). Pour en savoir plus sur la conception et la métrique des pages modèles, voir le chapitre « Dessin des glyphes ».

NOTE Une page non valide est traitée comme *hors modèle*, et ignorée. Plusieurs facteurs peuvent conduire à cette situation : absence de bloc d'en-tête de glyphe, en-tête vide ou non interprétable du point de vue syntaxique, glyphe déclaré en double, spécification incohérente — telle que `A (U+E123)` —, etc.

4. Suppression de caractères

Si certains caractères, ou glyphes, doivent être retirés de votre police, il suffit de détruire les pages sous-jacentes, soit directement depuis InDesign, soit par l'intermédiaire d'IndyFont.

► *Sous InDesign, panneau Pages :*

1) Sélectionnez la/les page(s) portant les glyphes non désirés.

2) Cliquez sur l'icône de la corbeille, ou sélectionnez « Supprimer une planche » dans le menu contextuel.

► *Via IndyFont:*

1) Démarrez IndyFont et, dans la table des glyphes, sélectionnez les éléments non désirés. (CMD/CTRL ou MAJ CLIC pour une sélection multiple.)

2) Pressez la touche SUPPR (ou RETOUR ARRIÈRE).

3) Cliquez sur le bouton Actualiser.

5. Spécifier des codes ou des noms de glyphes

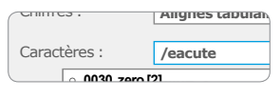
Comme indiqué à la section 2, la plupart des caractères peuvent être saisis tels quels. Mais vous jugerez parfois utile de les déclarer par leur valeur Unicode, ou par un nom de glyphe normalisé.

1) *Unicode.* — Saisissez la valeur Unicode précédée du préfixe `U+`, par ex. `U+25B6`, puis cliquez sur l'icône ➕.

NOTE Intervalles de valeurs Unicode autorisées dans IndyFont :

U+0020 ▸ U+085F	U+10300 ▸ U+1034F	U+11180 ▸ U+111DF	U+1EE00 ▸ U+1EEFF
U+08A0 ▸ U+1AAF	U+10380 ▸ U+103DF	U+11680 ▸ U+116CF	U+1F000 ▸ U+1F64F
U+1B00 ▸ U+1C7F	U+10400 ▸ U+104AF	U+12000 ▸ U+1247F	U+1F680 ▸ U+1F77F
U+1CC0 ▸ U+2FDF	U+10800 ▸ U+1085F	U+13000 ▸ U+1342F	U+20000 ▸ U+2A6DF
U+2FF0 ▸ U+A9DF	U+10900 ▸ U+1093F	U+16800 ▸ U+16A3F	U+2A700 ▸ U+2B81F
U+AA00 ▸ U+AB2F	U+10980 ▸ U+10A7F	U+16F00 ▸ U+16F9F	U+2F800 ▸ U+2FA1F
U+ABC0 ▸ U+D7FF	U+10B00 ▸ U+10B7F	U+1B000 ▸ U+1B0FF	U+E0000 ▸ U+E007F
U+E000 ▸ U+FFEF	U+10C00 ▸ U+10C4F	U+1D000 ▸ U+1D24F	U+E0100 ▸ U+E01EF
U+10000 ▸ U+101FF	U+10E60 ▸ U+10E7F	U+1D300 ▸ U+1D37F	U+F0000 ▸ U+FFFFD
U+10280 ▸ U+102DF	U+11000 ▸ U+1114F	U+1D400 ▸ U+1D7FF	U+100000 ▸ U+10FFFF

2) *Nom de glyphe.* — Saisissez le nom du glyphe précédé d'une barre oblique (`/`), par ex. `/eacute`, puis cliquez sur l'icône ➕.



NOTE IndyFont reconnaît environ 3 700 noms standard, issus de la liste des glyphes Adobe (*Adobe Glyph List*) maintenue à cette adresse : http://sourceforge.net/adobe/aglfn/wiki/Home/
Vous pouvez également saisir un *nom de glyphe personnalisé*, par ex. `/monLogo`. Dans ce dernier cas, une valeur Unicode lui sera automatiquement assignée parmi celles disponibles dans la « zone à usage privée » (*Private Use Area*).

N'oubliez pas la barre oblique pour introduire le nom d'un glyphe. À défaut, un code comme `eacute` serait interprété comme un ensemble (*a*, *c*, *e*, *t*, *u*).

Gestion du jeu de caractères

6. Ajout d'un ensemble de caractères

Pour déclarer plusieurs caractères, il suffit de les saisir ensemble dans un ordre quelconque, puis de cliquer sur l'icône ⊕ :

```
aeiouy
```

NOTE Si vous avez introduit par erreur une multitude de caractères, vous pouvez bien sûr les supprimer. Cf. section 4, *supra*.

Vous pouvez aussi coller dans le champ Caractères n'importe quelle ligne de texte copiée depuis InDesign ou ailleurs, puis cliquer sur ⊕. Chaque caractère, sans doublon, sera alors ajouté à la table des glyphes.

NOTE IndyFont supprime automatiquement les doublons, car un glyphe ne peut pas apparaître deux fois dans la table.

Dans le cas ou des valeurs Unicode et/ou des noms de glyphes figurent parmi les éléments à inclure, séparez-les par un espace :

```
a /eacute U+2022
```

7. Ajout d'un intervalle de caractères

Pour ajouter un intervalle de caractères, utilisez la syntaxe : *début*`..`*fin*, où *début* et *fin* spécifient les bornes de l'intervalle. Remarquez l'emploi de 2 points successifs (`..`) sans séparation.

Quelques exemples d'intervalles :

```
a..z
```

```
0..9
```

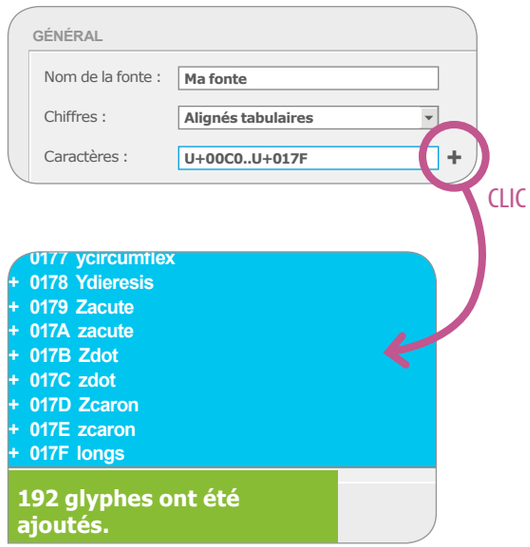
```
/eacute../ograve
```

```
U+00C0..U+017F
```

```
U+2020../bullet
```

Enfin, vous pouvez mixer intervalles et éléments simples en une seule saisie. Il suffit de les séparer par des espaces :

```
0..9 /underscore a..z A..Z
```



Ajout d'un intervalle de valeurs Unicode, en un seul clic !

8. Syntaxe avancée

▸ *Variantes de glyphe*
Pour spécifier une *variante* de glyphe, saisissez l'élément de base, suivi d'un point (`.`), suivi d'un suffixe identifiant la variante :

```
é.alt        (ou /eacute.alt)
```

Notez que si l'élément de base, `é`, n'est pas lui-même présent dans la table des glyphes, IndyFont l'ajoute automatiquement.

▸ *Ligatures*
Pour déclarer une ligature, séparez ses unités par un tiret bas :

`P_h_é_n_o_m_!`

ou

`P_h_eacute_n_o_m_exclam`

Ici encore, tous les caractères sous-jacents seront automatiquement induits — P, h, é, n, o, m, ! — s'ils ne sont pas déjà présents par eux-mêmes dans la table des glyphes.

Observez que *dans le cas particulier des ligatures*, la barre oblique n'est pas requise pour introduire un nom de glyphe. On peut par ailleurs utiliser des valeurs Unicode, comme suit :

`U+221A_U+0032` (*i.e.* √_2)

MÉMO Les symboles réservés _ (tiret bas), . (point) et / (barre oblique) peuvent être « échappés » par une barre oblique inverse : `\_ \. \/`

▸ *Zone à usage privé (ZUP)*
Lorsque vous insérez des noms de glyphes non-standard, tels que `/monLogo`, IndyFont les enregistre dans une zone réservée, dite « zone à usage privé » (ZUP). Par défaut, une valeur Unicode automatique leur est assignée. À cet effet, IndyFont utilise l'intervalle U+E000 ▸ U+EFFF (qui est seulement un sous-ensemble de la ZUP Unicode). Vous n'aurez généralement pas à vous en préoccuper, car IndyFont administre ces valeurs de façon transparente. Cependant, vous avez toujours la possibilité d'assigner à ces glyphes « privés » des valeurs Unicode explicites, grâce à la syntaxe :

`/monLogo=U+E123`

9. Vérification des caractères

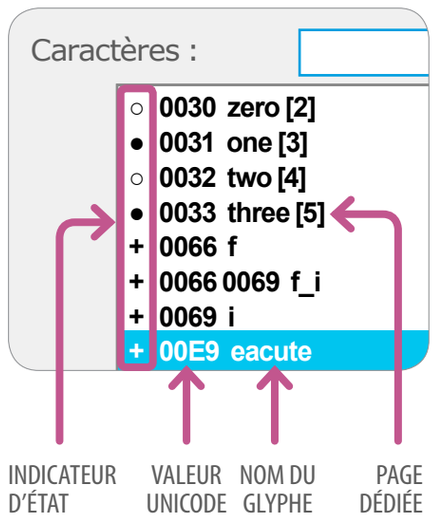
La table des glyphes offre plusieurs indicateurs reflétant l'état des éléments actuellement enregistrés :

+ Le signe + caractérise tout élément récemment ajouté dans la table, mais n'ayant pas encore de page modèle.

○ Un cercle évidé signale un élément présent dans le modèle (page dédiée), mais dont le glyphe n'a pas encore été tracé.

● Un cercle plein signale tout glyphe susceptible d'être exporté, c'est-à-dire présent dans le modèle et doté d'un tracé.

Chaque ligne fait également apparaître la (ou les) valeur(s) Unicode, puis le nom du glyphe. Enfin, un nombre entre crochets indique, le cas échéant, le numéro de la page associée au glyphe.



Sur l'adjonction des variantes de glyphes, ligatures et fonctionnalités OpenType, v. aussi « Typographie avancée ».

Concernant Unicode et la Zone à usage privé, v. aussi « Notes additionnelles ».

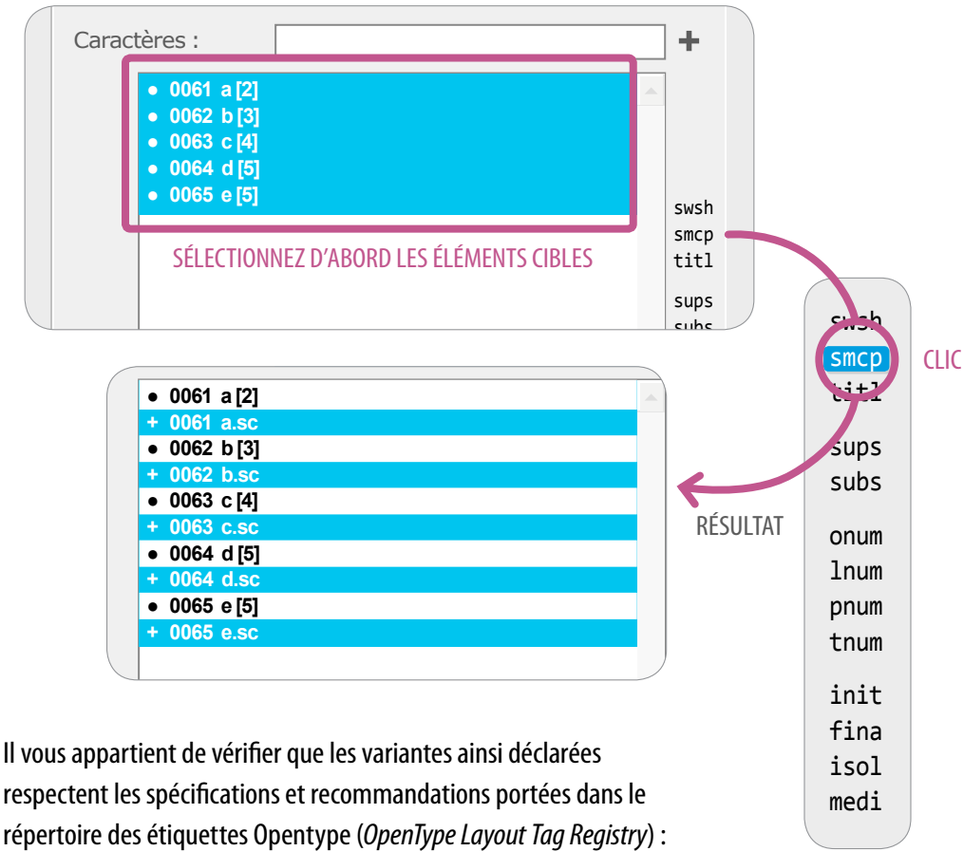
10. Ajout de variantes OpenType pour la sélection

version 1.135 et suiv.

Lorsqu'un volume substantiel de caractères est déjà créé (par exemple, les minuscules latines), il est fréquent qu'on désire leur assigner des variantes de glyphe conventionnelles, telles que les petites capitales. Déclarer manuellement ces variantes *via* la zone de saisie serait fastidieux. Heureusement, IndyFont fournit désormais un jeu de boutons permettant d'intégrer rapidement des fonctionnalités OpenType aux glyphes sélectionnés :

1) Sélectionnez l'ensemble ou l'intervalle des éléments à dériver dans la tables des glyphes. (Utilisez CMD/CTRL ou MAJ CLIC pour étendre la sélection courante.)

2) Cliquez sur le bouton figurant l'étiquette OpenType à créer :
   - `swsh` → Italiques ornées (*Swash*, suffixe `.swash`),
   - `smcp` → Petites capitales (*Small Capitals*, suffixe `.sc`),
   - `titl` → Variantes de titrage (*Titling*, suffixe `.titling`),
   - `sups` → Exposant/Supérieur (*Superscript*, suffixe `.sup`),
   - `subs` → Indice/Inférieur (*Subscript*, suffixe `.sub`),
   - `onum` → Chiffres elzéviriens (*Oldstyle Figures*, suffixe `.onum`),
   - `lnum` → Chiffres alignés (*Lining Figures*, suffixe `.lnum`),
   - `pnum` → Chiffres proportionnels (*Prop. Figures*, suffixe `.pnum`),
   - `tnum` → Chiffres tabulaires (*Tabular Figures*, suffixe `.tnum`),
   - `init` → Formes initiales (*Initial Forms*, suffixe `.init`),
   - `fina` → Formes terminales (*Terminal Forms*, suffixe `.final`),
   - `isol` → Formes isolées (*Isolated Forms*, suffixe `.isol`),
   - `medi` → Formes médiales (*Medial Forms*, suffixe `.medial`).



NOTE Il vous appartient de vérifier que les variantes ainsi déclarées respectent les spécifications et recommandations portées dans le répertoire des étiquettes Opentype (*OpenType Layout Tag Registry*) : http://microsoft.com/typography/otspec/featurelist.htm

MÉMO Certaines étiquettes sont combinables. On peut par exemple déclarer des glyphes exposants (variante sup) à la fois pour les chiffres par défaut et pour les chiffres elzéviriens (onum). Pour ces derniers, la combinaison s'exprimera par le suffixe `.onumSup` — ou `.supOnum`, selon l'ordre d'application des étiquettes. Voir la section « Typographie avancée » pour de plus amples précisions.

Dessin des glyphes

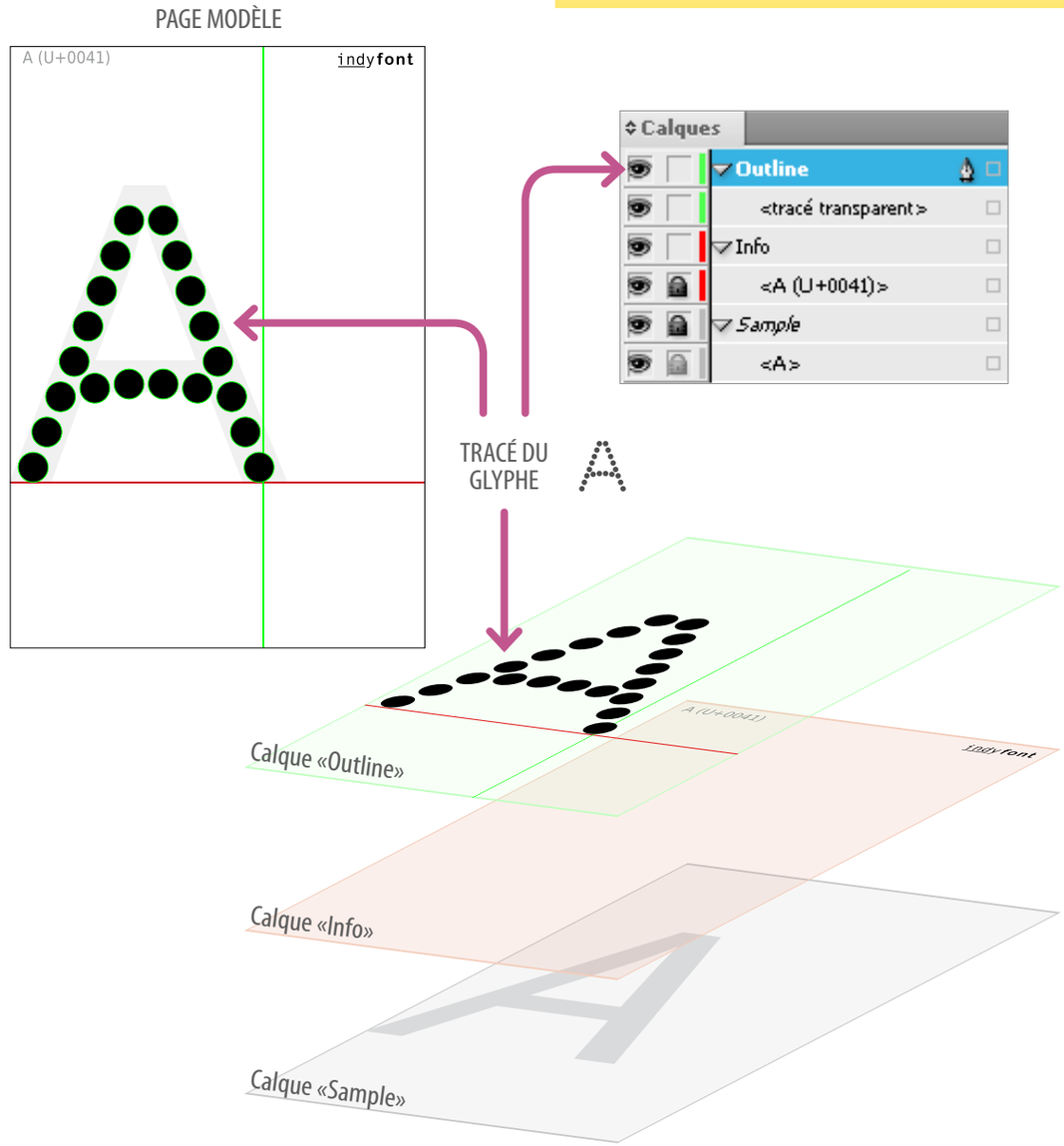
Sur l'emploi des termes *caractère* et *glyphe*, référez-vous à la note page 7.

1. À propos des calques d'IndyFont

Un modèle IndyFont est basé sur trois calques natifs, nommés respectivement « Outline », « Info » et « Sample ». Lors de la production d'un nouveau modèle, les calques « Info » et « Sample » sont verrouillés. À moins que vous soyez contraint(e) d'éditer des en-têtes de glyphe (cf. « Gestion du jeu de caractères », section 3) ou de modifier des échantillons gris, il est recommandé de conserver ces calques dans leur état automatique.

NOTE IndyFont vous autorise cependant à renommer les calques, pourvu qu'il puisse les reconnaître comme siens. Ne détruisez pas un calque natif dans l'espoir de le reconstruire plus tard : votre modèle de police serait endommagé. (« Sample » est le seul calque facultatif, si vous n'avez réellement plus besoin d'échantillons.)

Vous pouvez créer des calques supplémentaires à votre guise. Cependant, gardez à l'esprit que le calque « Outline » est *le seul emplacement* où IndyFont recherchera des glyphes à exporter.



2. Grille de travail et unité métrique

IndyFont transforme vos tracés vectoriels en fonte OpenType CFF basée sur PostScript®. Ce choix technique découle du fait qu'InDesign et PostScript® partagent le même objet géométrique fondamental : la courbe de Bézier cubique. La grille de travail est fixée à 1000 unités (c'est-à-dire que le *cadratin vaut 1000*), sachant qu'IndyFont adopte pour unité métrique le « point » InDesign.

Les coordonnées (*x*, *y*) des points d'ancrage et des points directeurs seront toutes arrondies à l'entier le plus proche. Ainsi, il peut exister d'infimes différences entre les courbes InDesign et celles « encodées » dans votre police. Mais cet écart se situe dans un rapport de un pour mille !

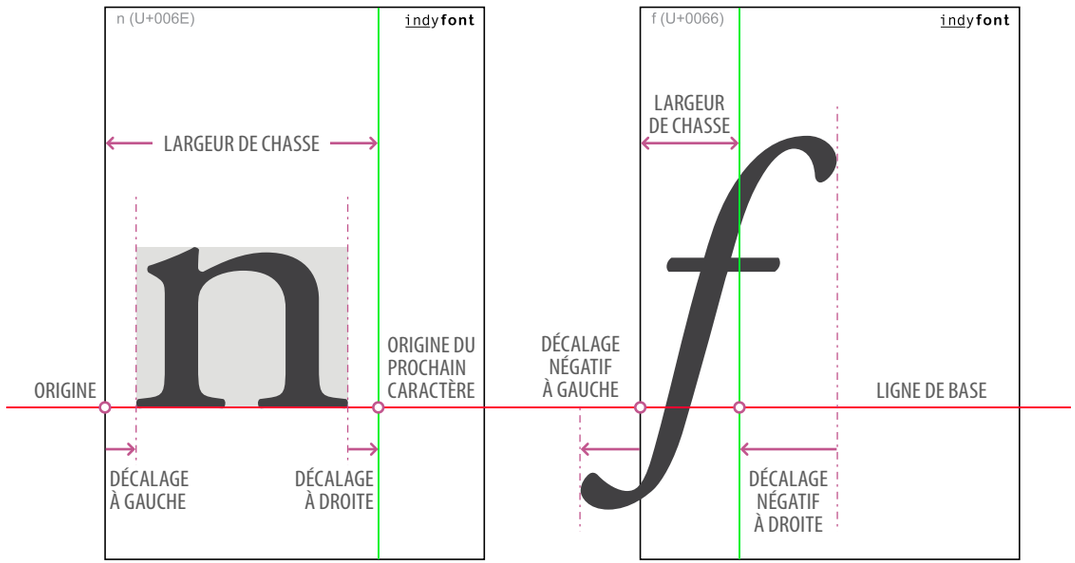
NOTE Les auteurs de la spécification Adobe Type 1 Font Format indiquent que l'échelle 1 000 : 1 pour la matrice de travail est d'usage courant. « *Cela permet,* ajoutent-ils, *d'utiliser des coordonnées entières sans perte de précision significative pour la majorité des polices de caractères.* »

Néanmoins, si vous souhaitez garantir une correspondance rigoureusement exacte entre votre création et la fonte résultante :

- Choisissez : Affichage ▸ Grille et repères ▸ Afficher la grille du document, puis ▸ Magnétisme de la grille.
- Assurez-vous que *tous* vos points coïncident avec la grille.

3. Géométrie des glyphes

IndyFont définit l'*origine* d'un caractère (ou glyphe) comme le point d'intersection entre le côté gauche de la page et la *ligne de base* (repère horizontal, en rouge). Comme vous le voyez sur l'illustration, le cadre du **n** n'est pas collé contre le bord de la page. Les caractères ont en effet besoin de respirer ! Si vous positionnez les glyphes trop près de l'origine, vos lettres vont se serrer les unes contre les autres, COMMECECI, et ce n'est généralement pas le résultat typographique que vous recherchez !



- Le *décalage à gauche* est la distance algébrique entre l'origine et l'arête gauche du rectangle englobant le glyphe. IndyFont déduit cette valeur de la position du graphisme.
- Symétriquement, le *décalage à droite* désigne la distance entre l'arête droite du rectangle englobant et l'origine *du prochain caractère*. Autrement dit, cette valeur reflète l'espace que l'on souhaite ménager à droite du caractère. Dans IndyFont, c'est le repère vertical vert qui fournit ce paramètre, repère que vous pouvez ajuster *(v. page suivante).*
- Les valeurs de décalage et la largeur intrinsèque du rectangle englobant permettent de calculer la *chasse* du caractère, c'est-à-dire l'espacement horizontal effectif qu'il réclame au compositeur. Visuellement, c'est tout simplement la distance entre l'origine et le repère vert.

Le glyphe *f* ci-dessus illustre l'éventualité de « décalages négatifs ». En effet, pour éviter un interlettrage *af freux*, on a besoin ici de réduire sensiblement la largeur de *chasse* par rapport à la largeur intrinsèque du rectangle englobant le dessin du caractère. (Notez au passage qu'IndyFont ne voit aucune objection à ce qu'un glyphe déborde ostensiblement de sa page support, comme ici au niveau de la jambe du *f*.)

- Enfin, le repère horizontal, en rouge, indique la *ligne de base*. Typiquement, les majuscules sont *posées* sur la ligne de base. Certaines minuscules (« g », « j », « p », etc.) descendent sous ce niveau, alors qu'une puce tend à flotter un peu au-dessus.

NOTE Contrairement au repère vertical, le repère de ligne de base est administré sur le gabarit « Glyphs » et reste verrouillé. Ainsi, il s'applique uniformément à l'ensemble de votre fonte. C'est un simple indicateur visuel ; ne tentez pas de le déplacer.

4. Ajuster le repère de « chasse »

Pour chaque page générée, IndyFont tente de placer au mieux le repère vertical (en vert) eu égard à la chasse du caractère échantillon. Si le résultat n'est pas satisfaisant — ou si IndyFont s'est trompé ! —, il vous appartient de réajuster ce repère.

1) Assurez-vous d'abord que votre glyphe est correctement positionné par rapport au côté gauche de la page *(v. page précédente)*.

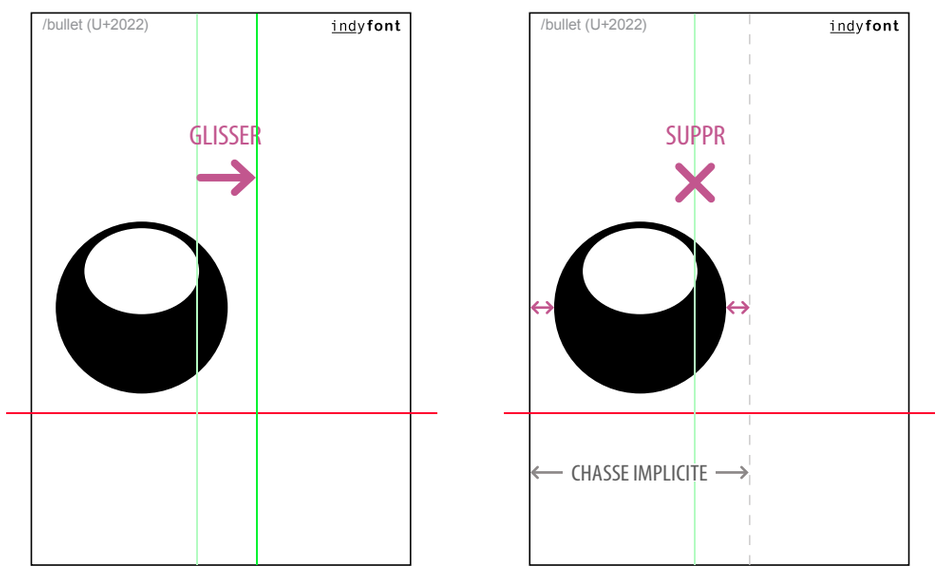
2) Cliquez-glissez horizontalement le repère jusqu'à l'abscisse souhaitée. Une puce, par exemple, pourrait nécessiter une augmentation de la chasse par rapport à l'échantillon initial.

Vous pouvez aussi *supprimer le repère* de chasse. Dans ce cas, IndyFont estimera qu'il doit implicitement égaliser le décalage à droite et le décalage à gauche.

5. Outils pour produire des tracés

Bien qu'InDesign ne soit pas le logiciel phare en matière de dessin vectoriel (!), il offre tout de même une boîte à outils assez complète pour élaborer des glyphes d'excellente facture, moyennant un peu d'astuce.

Une fonte étant constituée de points, courbes et tangentes, toutes les fonctions d'InDesign permettant de créer, transformer et combiner des *formes* (au sens de tracés vectoriels) sont exploitables pour forger les « briques » de votre police de caractères. Quelle que soit la façon dont vous procédez, la seule contrainte est de *déboucher finalement sur un ensemble de tracés fermés.*



Vous pouvez notamment :

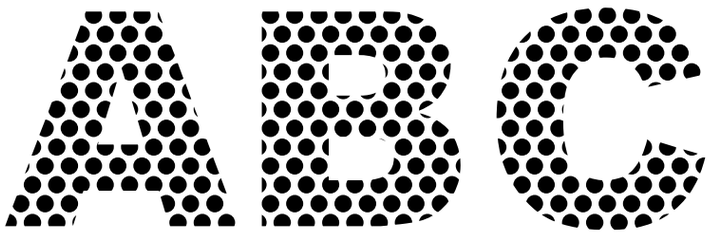
- Conjuguer des formes de base (rectangles, ellipses, polygones, étoiles, etc.) ;
- Utiliser l'outil Plume — voire l'outil Crayon ! — pour tracer des formes libres ;
- Vectoriser des caractères existants (Texte ▸ Vectoriser) ;
- Coller dans InDesign des objets *déjà* vectorisés, par exemple depuis Illustrator…

Et ainsi de suite ! Vous pourrez ensuite librement combiner ou ajuster ces formes *via* les panneaux Transformation, Alignement, sans oublier bien sûr le Pathfinder.

6. Degré de complexité des tracés

Il existe une limite théorique au nombre de points pouvant composer un glyphe vectoriel ; mais l'ordre de grandeur étant de plusieurs dizaines de milliers, il est improbable que vous l'atteigniez par accident. Si votre fonte contient des éléments extrêmement complexes et s'ils apparaissent en blanc dans la palette Glyphes après export, alors peut-être avez-vous réussi à dépasser le plafond autorisé. Dans ce cas, tentez de simplifier les glyphes sous-jacents.

Ce cas de figure reste cependant assez hypothétique. Par exemple, chacun des caractères ci-contre contient une centaine de cercles, et chaque cercle est formé à son tour de 4 points d'ancrage auxquels s'ajoutent 8 points directeurs (pour les tangentes), soit un total d'environ 1200 points par lettre. Comme vous pouvez le constater, cela ne pose guère de problème.



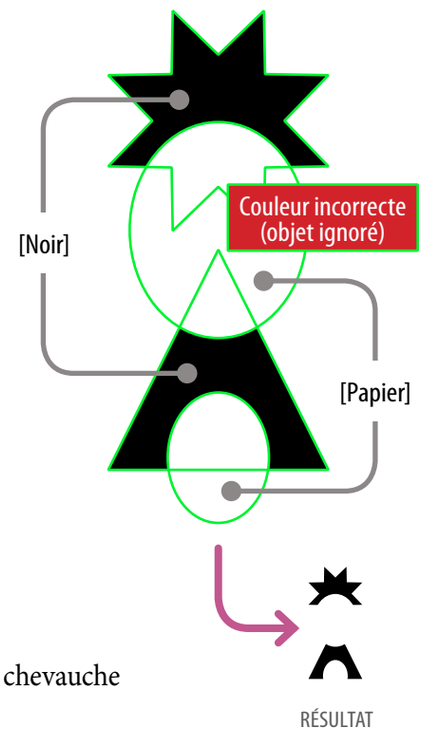
7. Fond [Noir] ou fond [Papier]

Quand IndyFont analyse les tracés constituant votre fonte, il inspecte exclusivement le calque « Outline », *et exclusivement les objets possédant un fond [Noir] ou un fond [Papier].*

1) Appliquez la nuance [Noir] — et pas de *faux noir,* ni autre mélange — aux régions positives du glyphe, celles qui seront « encrées ».

2) Appliquez la nuance [Papier] — et pas de *faux blanc,* ni autre mélange — aux régions négatives du glyphe, celles qu'il faut soustraire.

IndyFont tient compte de l'empilement des objets.
Par exemple, s'il advient qu'une région [Papier] ne chevauche *aucune* région [Noir], elle sera sans effet.

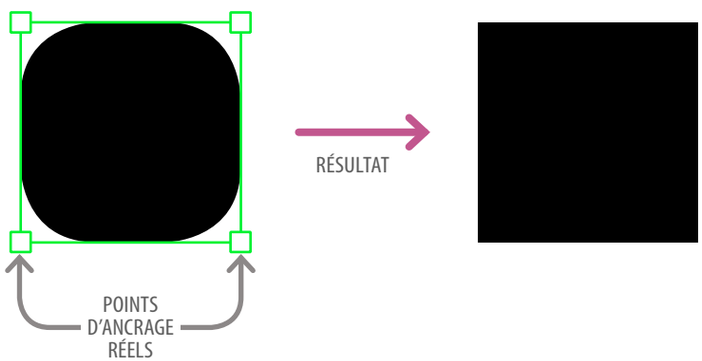


8. *Seul le fond compte ! Pas les contours !*

IndyFont ignore les contours. Autrement dit, il ignore *tout* attribut de couleur, d'épaisseur, de style, d'arrondi, etc., qui pourrait être assigné au contour d'un objet.

Cette règle a quelques conséquences notables :

- Tout segment simple (outil Trait) est ignoré, peu importe son épaisseur. En effet son tracé ne délimite aucune aire.
- Pointillés, tirets, hachures et autres types de contour sont sans effet.
- Les coins arrondis sont tout aussi inopérants. IndyFont ne considère que les points d'ancrage *réels*.



MÉMO Une astuce bien connue peut être utilisée pour transformer les effets d'arrondis en tracés réels :

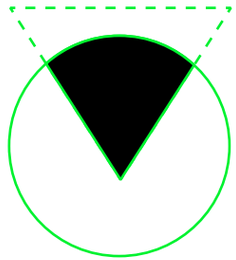
1. Sélectionnez l'objet.
2. Ouvrez le tracé (Objet ▸ Tracé ▸ Ouvrir le tracé).
3. Fermez le tracé (Objet ▸ Tracé ▸ Fermer le tracé).

9. Combinaison de formes

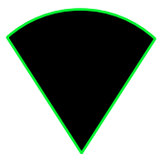
La page modèle d'un glyphe peut contenir autant d'objets que de besoin, et il n'est pas nécessaire de les grouper. IndyFont détecte automatiquement toutes les formes vectorielles valides (à l'exclusion des objets ancrés), étudie comment elles se superposent ou s'emboîtent, puis produit l'encodage des tracés correspondant à l'usage du fichier OpenType final.

IndyFont supporte les formes individuelles, les groupes et les emboîtements résultant d'une opération « Coller dedans » d'une forme vers une autre. Toute forme peut reposer sur un tracé simple ou sur une combinaison dite « tracé transparent » produite par le Pathfinder. Ce dernier permet d'additionner, de soustraire, d'exclure des tracés, d'en créer l'intersection, etc.

NOTE Pour préserver qualité et performances, nous vous recommandons de privilégier les tracés issus du Pathfinder aux emboîtements de type « Coller dedans ». Si votre document commence à prendre de l'envergure, vous pouvez également réduire le temps de calcul en simplifiant les objets composites — notamment en pré-effectuant certaines opérations booléennes (Pathfinder).



Ci-dessus, un triangle [Noir] collé à l'intérieur d'un cercle [Papier]. Bien qu'IndyFont soit capable d'analyser cette structure emboîtée, il serait préférable de produire tout simplement une intersection *via* le Pathfinder :



10. Prévenir les erreurs de recouvrement

Avant que les formes vectorielles soient traduites en police de caractère, IndyFont doit encore joindre et nettoyer certains composants de vos tracés, et notamment gérer les *recouvrements*.

Or, une règle s'impose aux fontes vectorielles : *un tracé fermé ne doit pas se rencontrer lui-même*. InDesign n'aurait pas de difficulté à créer le tracé de gauche (ci-dessous), mais cela produirait un *trou* dans la police finale (à droite). Pour éviter cela, supprimez la zone de recouvrement ou divisez la forme vectorielle en deux formes indépendantes.

11. Synthèse des consignes

En résumé, gardez à l'esprit les règles et consignes suivantes :

- Placer les objets définitifs sur le calque « Outline ».
- N'utiliser que les nuances [Noir] et [Papier], en fond.
- Se souvenir que tout segment simple (trait), contour ou effet d'arrondi est ignoré.
- Fermer les tracés.
- Préférer les combinaisons par Pathfinder aux autres méthodes d'emboîtement.
- S'assurer que les tracés ne sont pas en intersection avec eux-mêmes.

12. Modifier la *police modèle* par défaut

Lors de la création ou de l'actualisation d'un modèle, IndyFont offre la possibilité d'insérer des échantillons issus d'une police quelconque disponible dans InDesign. Ces échantillons, faisant office de patrons de construction, sont composés en gris léger et positionnés sur le calque « Sample », à l'arrière-plan de chaque page de travail.

La toute première fois que vous démarrez IndyFont, la *police modèle* est réglée par défaut à *Arial Regular*. Pour changer de police par défaut, procédez comme suit :

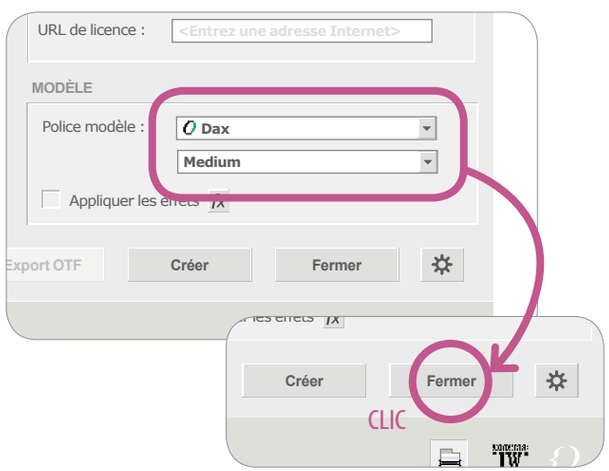
1) Dans InDesign, fermez tout document.

2) Démarrez IndyFont.

3) Dans la rubrique MODÈLE, cliquez sur la liste déroulante « Police modèle » et choisissez la famille de police souhaitée.

4) Si besoin, précisez le style à partir de la seconde liste déroulante.

5) Cliquez sur le bouton Fermer.



Choix de la police modèle par défaut : *Dax Medium*

La nouvelle police est maintenant mémorisée.

13. Modifier la *police modèle* pour le document en cours

Il est également possible de changer la police modèle du document en cours de travail ou en voie de création. (Votre choix concernera alors seulement ce document.)

1) Dans InDesign, activez votre modèle de travail (si déjà créé) et démarrez IndyFont.

2) Dans la rubrique MODÈLE, cliquez sur la liste déroulante « Police modèle » et choisissez la famille de police souhaitée.

3) Si besoin, précisez le style à partir de la seconde liste déroulante.

4) Cliquez sur le bouton Actualiser ou Créer, selon le cas.

IndyFont tente de trouver dans la police modèle un échantillon satisfaisant pour chaque élément de la table des glyphes (v. « Gestion du jeu de caractères »). En cas d'échec, il fait appel à la police *Arial Unicode MS* (si disponible). Enfin, si aucune stratégie n'aboutit, un point d'interrogation « ? » est inséré en guise d'échantillon.

NOTE Par défaut, l'actualisation d'un modèle avec une nouvelle police n'affecte pas les pages dotées d'un glyphe *exportable* (seules les pages restées vierges sont mises à jour). Si vous souhaitez ré-échantillonner entièrement le document, activez l'option « Actualiser les glyphes existants » dans le panneau PRÉFÉRENCES.

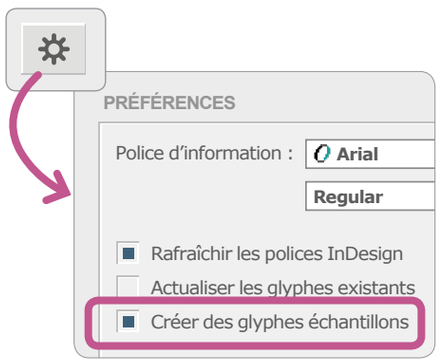
14. Vectoriser les échantillons

Alors que les caractères échantillons (placés sur le calque « Sample ») servent uniquement de repères visuels, il est possible aussi d'en produire une copie *déjà vectorisée* sur le calque « Outline ». Ces échantillons vectoriels peuvent alors servir de point de départ à votre travail, transformables à volonté.

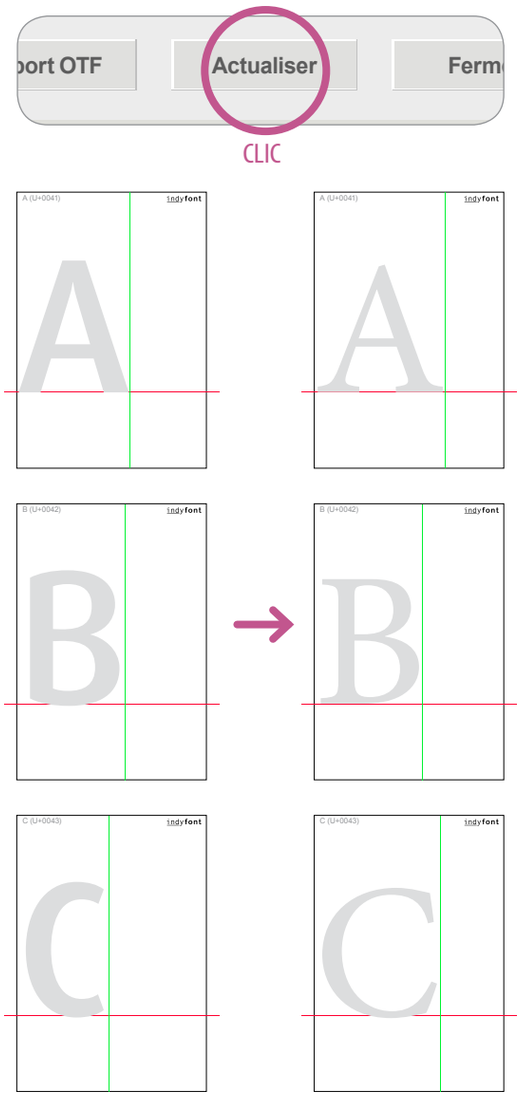
1) Démarrer IndyFont.

2) Cliquez sur la roue dentée en bas à droite.

3) Dans le panneau PRÉFÉRENCES, activez l'option « Créer des glyphes échantillons », puis validez (OK).



Mutation de la police modèle *Dax Medium* vers *Minion Pro Regular*.



4) De retour dans la boîte de dialogue principale, cliquez sur Actualiser ou Créer (selon le cas).

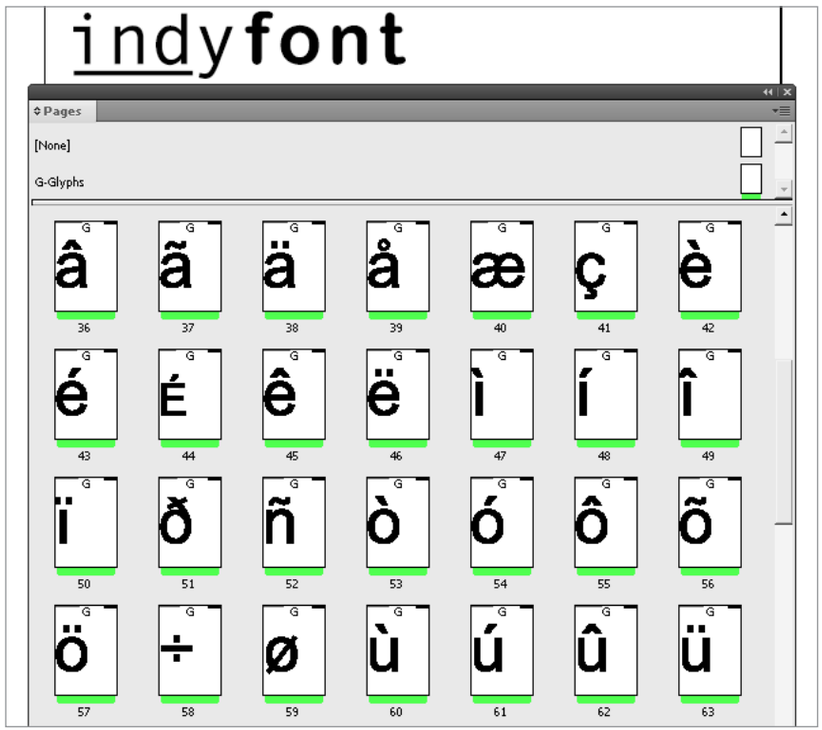
NOTE L'option « Créer des glyphes échantillons » est une préférence globale. IndyFont se souviendra donc par la suite que vous souhaitez des échantillons vectoriels pour tous vos documents.

15. Organisation des pages

Aucune contrainte particulière ne pèse sur l'ordre des pages dédiées aux glyphes. Lorsque de nouveaux glyphes sont déclarés, IndyFont ajoute les pages correspondantes à la fin du document de travail, mais vous pouvez les réorganiser à votre convenance sous réserve de ne pas déplacer la Page d'information introductive.

NOTE L'ordre des glyphes dans la fonte générée *ne reflète pas* l'ordre des pages. IndyFont trie automatiquement les index (GIDs) par valeur Unicode croissante.

Pour naviguer plus aisément dans votre modèle de police, sélectionnez l'option « Afficher les vignettes » dans les Options de panneau de la palette Pages, et choisissez une taille appropriée (« Moyenne » ou au-delà). Pour la capture ci-contre, nous avions également *désactivé* l'option « Afficher verticalement ». Ainsi, le panneau Pages semble presque se comporter comme le panneau Glyphes !



À partir de InDesign CS5, IndyFont applique un « libellé coloré » vert aux pages modèles dont le glyphe échantillon a bien été trouvé.

Un libellé gris indique au contraire que le glyphe, faute d'être disponible dans la police modèle, a dû être composé en *Arial Unicode*.

Enfin, si toutes les tentatives ont échoué, IndyFont insère seulement un point d'interrogation, et applique à la page un libellé rouge.

POLICE MODÈLE OK

SUBSTITUT ARIAL UNICODE

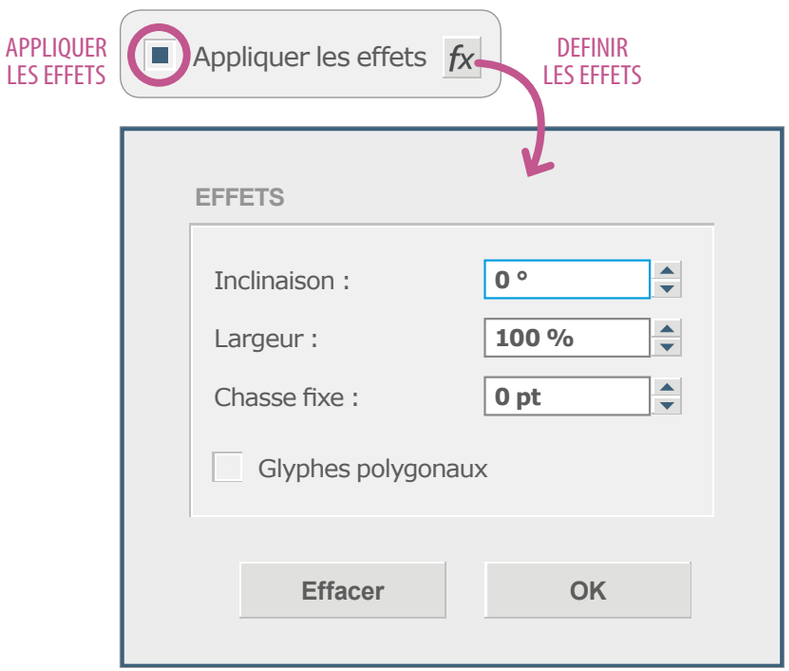
PAS DE GLYPHE ÉCHANTILLON

16. Application d'effets spéciaux

version 1.135 et suiv.

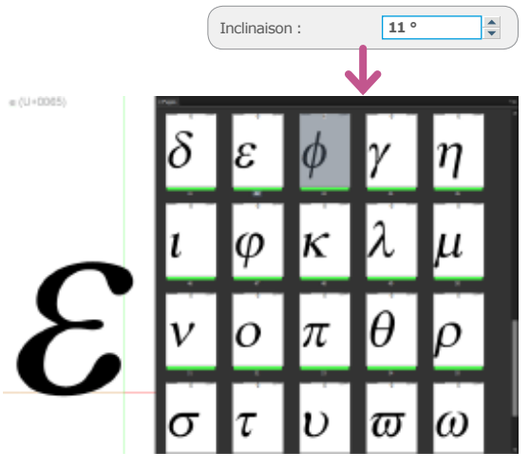
La rubrique MODÈLE contient désormais un bouton *fx*. Ce dernier ouvre un panneau EFFETS où vous pourrez définir diverses transformations à appliquer aux glyphes échantillons reposant sur votre police modèle.

NOTE Sous réserve que « Appliquer les effets » soit coché, lesdits *effets* visent tous les glyphes nouvellement créés, ou bien la totalité des échantillons si « Actualiser les glyphes existants » est activé dans le panneau PRÉFÉRENCES (voir chap. « Notes additionnelles »).

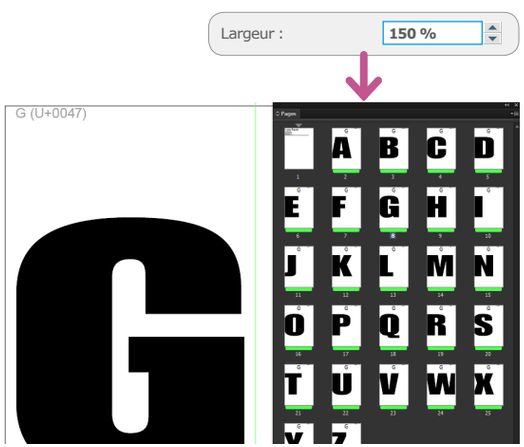


- *Inclinaison (« faux italiques »)*
  Saisissez un angle entre `-20` et `20°` dans le champ « Inclinaison ». Une utilisation remarquable de cette fonction est de simuler des *italiques* (angle de `10` à `12°`) à partir d'une police ne proposant que des caractères romains. (Pour neutraliser cet effet, ramenez l'angle à `0°`.)

- *Largeur (mise à l'échelle horizontale)*
  Dans le champ « Largeur », saisissez une valeur de `50` à `150%`. Les glyphes subiront alors la mise à l'échelle correspondante, *étroitisation* ou élargissement, simulant grossièrement des flexions Condensed ou Extended de la police modèle. (Pour neutraliser cet effet, ramenez la largeur à `100%`.)



Inclinaison de 11° des glyphes issus de la police Symbol (Regular). IndyFont pourra alors produire et exporter instantanément votre propre police « Symbol Italic » !

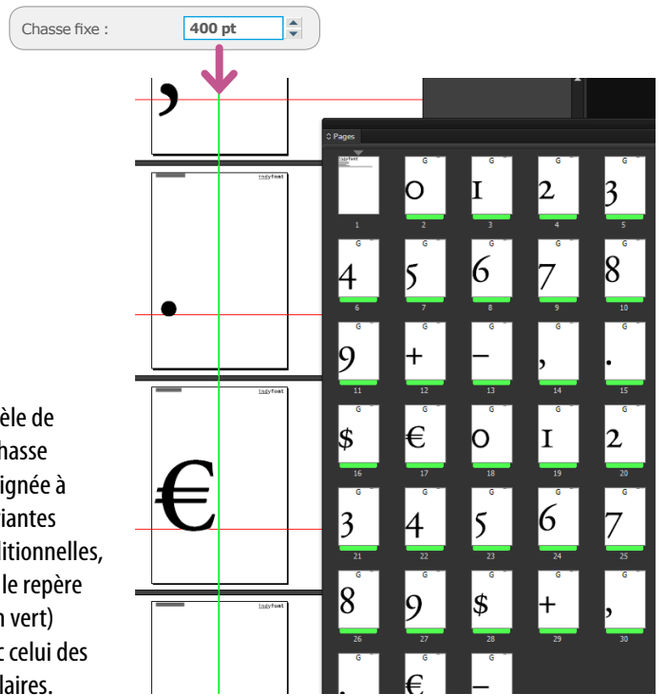


Largeur de 150% appliquée à la police Impact (Regular).

▸ *Chasse fixe*

Le champ « Chasse fixe » vous permet de fixer l'abscisse du repère de chasse représentant le *décalage à droite* des caractères (v. section 4). Saisissez ici une valeur positive, par exemple `400 pt`, pour que les glyphes cibles soient affectés d'un repère fixe plutôt qu'automatique. Cette fonction permet typiquement de créer un jeu de glyphes à chasse identique (*monospace*). (Pour neutraliser cet effet, ramenez la valeur à `0 pt`.)

NOTE La valeur de chasse fixe peut être saisie dans une unité quelconque (`mm`, `pc`…) ; IndyFont la convertit alors en nombre entier de `points`.

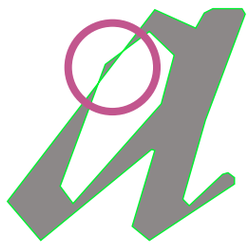


Dans ce modèle de police, une chasse fixe a été assignée à certaines variantes « tnum » additionnelles, de sorte que le repère de chasse (en vert) coïncide avec celui des chiffres tabulaires.

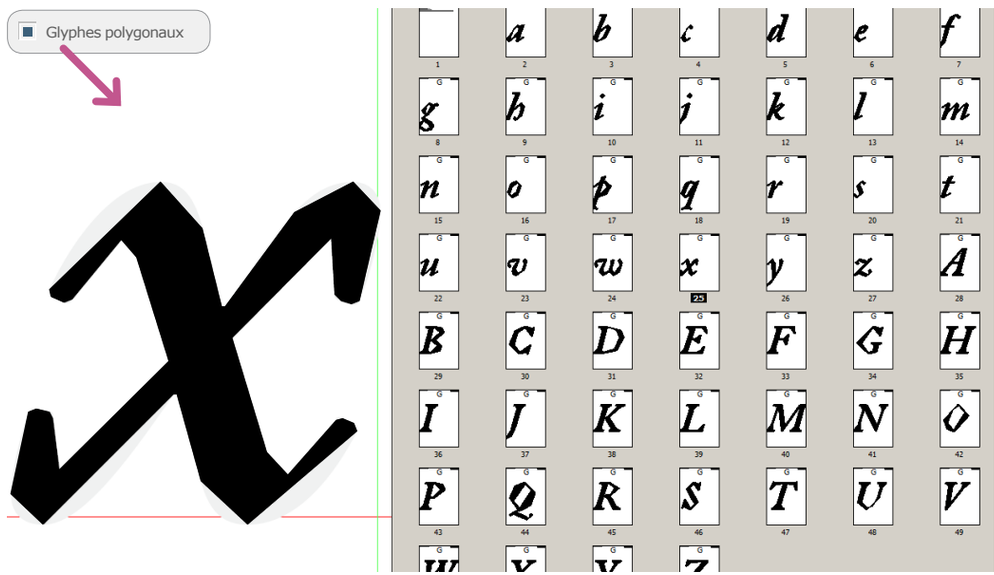
▸ *Glyphes polygonaux (tracés)*

L'option « Glyphes polygonaux » conduit à une segmentation brute, basée sur la suppression de toutes les courbes inscrites dans les glyphes. Cette fonction n'altérant que les tracés, assurez-vous que l'option « Créer des glyphes échantillons » est active dans le panneau PRÉFÉRENCES. Voici l'effet produit sur Adobe Caslon Pro Semibold Italic :

abcddefghijklmnopqrstuvwxyz



Notez que certains des tracés résultants comportent des croisements internes qui gagneront à être traités avant la production définitive de la police.



Typographie avancée

IndyFont est capable de gérer maintes fonctions propres à OpenType : italiques ornées, petites capitales, titrages, styles de chiffres, exposants / indices, variantes arbitraires, ligatures, etc.

Vous ne pouvez ajouter une fonction OpenType qu'à des glyphes déjà déclarés par eux-mêmes. Par exemple, vous ne pouvez pas créer une petite capitale A dans votre fonte si la lettre « a » fait défaut. Heureusement, IndyFont contrôle ces dépendances et déclare automatiquement tous les glyphes requis.

1. Syntaxe générale d'une variante de glyphe

Une variante de glyphe est une forme alternative substituable à un glyphe donné. Ces variantes sont accessibles, dans InDesign, au niveau du panneau Glyphes. Partant d'un caractère de base, il suffit de cliquer sur la petite flèche ▸ en bas à droite de la case d'un glyphe.

La syntaxe générale pour déclarer une variante dans IndyFont est la suivante :

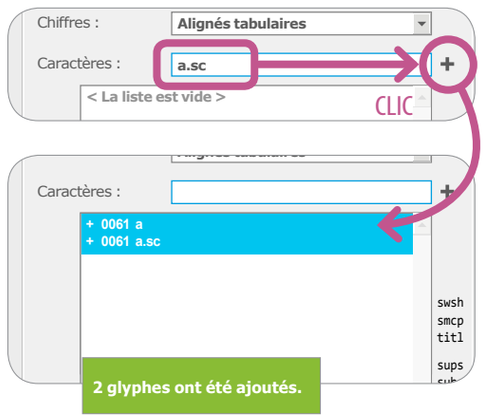
base.tag

où *base* désigne le caractère de base ou autre spécification valide (nom de glyphe, valeur Unicode, séquence de ligature — cf. « Gestion du jeu de caractères », pages 9-11) et *tag* un code alphanumérique indiquant généralement la fonction OpenType sollicitée.

Pour déclarer une variante dans IndyFont, saisissez le code *base.tag* dans le champ Caractères et cliquez sur l'icône ➕.

NOTE Plus de détails sur l'utilisation de la table des glyphes dans « Gestion du jeu de caractères ».

Utilisez les *tags* décrits ci-dessous pour ajouter des fonctions standard. Les autres noms, libres de toute sémantique, seront traités comme des variantes arbitraires.



Lorsque vous déclarez une variante, par exemple a.sc, le caractère de base sous-jacent (a) est également inséré (s'il n'est pas déjà présent dans la table des glyphes).

2. Italiques ornées (swsh)

Cette fonction OpenType ajoute une « lettre italique ornée » à un glyphe de base. Il s'agit typiquement d'une fioriture graphique, quelquefois *fleurie*, présente dans le style italique d'une police.

Pour déclarer une variante d'italique ornée, ajoutez le suffixe .swsh (ou .swash). Exemples :

A.swsh ; /Eacute.swsh

Dans InDesign, si vous activez l'option « Lettre italique ornée » dans Caractère ▸ OpenType, vous verrez alors vos caractères de base remplacés par leur variante. (Les glyphes sans variante swsh resteront inchangés.)

A.swsh et É.swsh dans *Adobe Caslon Pro Italic*.

3. Petites capitales (smcp)

Cette fonction OpenType transforme les lettres minuscules en petites capitales. Elle s'applique donc seulement aux écritures *bicamérales* (dotées d'une alternative de casse) telles que les alphabets latin, grec, cyrillique…

Pour déclarer des petites capitales OpenType, ajoutez le suffixe `.sc`, `.smcp`, ou `.smallcap`. Exemples :

`a.sc` ; `/eacute.smcp`

On peut ajouter cette variante à des glyphes non alphabétiques, tels que les chiffres elzéviriens *(v. ci-dessous)*. Pour ce faire, il suffit de combiner les tags `sc` et `onum` comme suit :

`2.onumSc` *ou* `2.scOnum`

NOTE En règle générale, les *tags* peuvent se conjuguer à volonté, pourvu que chaque *tag* surajouté prenne une majuscule (`Swsh`, `Sc`, etc.). Par exemple, voici comment combiner petites capitales et italiques ornées : `a.swshSc` (ou `a.scSwsh`).

4. À propos des styles de chiffre

À l'inverse des chiffres dits *alignés*, les *elzéviriens* sont destinés à se marier esthétiquement avec du texte courant en minuscule. Certains glyphes descendent sous la ligne de base comme le font les lettres minuscules avec jambage ; d'autres au contraire s'élèvent au-delà de la hauteur du *x*. Voici par exemple la séquence des chiffres elzéviriens en *Minion Pro* :

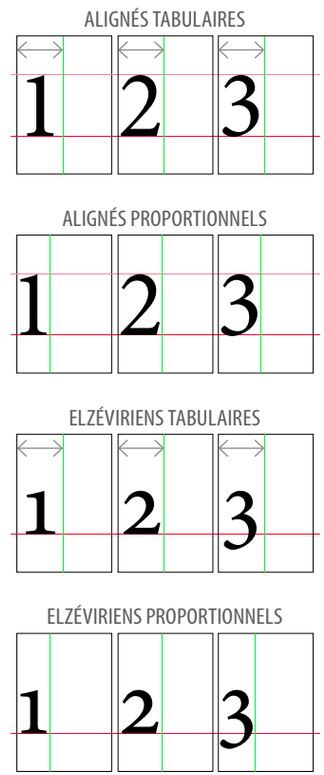
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 x p f

Souvent, les chiffres d'une fonte simple ont une chasse fixe, afin qu'ils s'alignent correctement en mise en forme tabulaire. C'est pour cela, d'ailleurs, qu'on les nomme *chiffres tabulaires*. Mais cela présente un inconvénient : vous devez faire en sorte que le glyphe du «1» *chasse* comme le glyphe des autres chiffres, ce qui est peu satisfaisant en composition courante. Les chiffres dits *proportionnels* constituent une alternative : la largeur de chasse de chaque glyphe sera ajustée en fonction de son occupation graphique réelle — le «1» sera donc moins «large».

Ces diverses variantes de glyphes permettent donc d'opérer un choix typographique en fonction du contexte d'utilisation des chiffres. Il existe, en résumé, quatre styles de chiffres opposés deux à deux : tabulaires *vs* proportionnels ; alignés *vs* elzéviriens. Soit finalement quatre combinaisons possibles :

- Alignés tabulaires *(réglage par défaut, en général)*
- Alignés proportionnels
- Elzéviriens tabulaires
- Elzéviriens proportionnels

L'une d'elles sera votre «style de chiffre par défaut».



5. Régler le style de chiffre et ses variantes

Pour fixer le style de chiffre par défaut de votre police, et déclarer des variantes relativement à ce style :

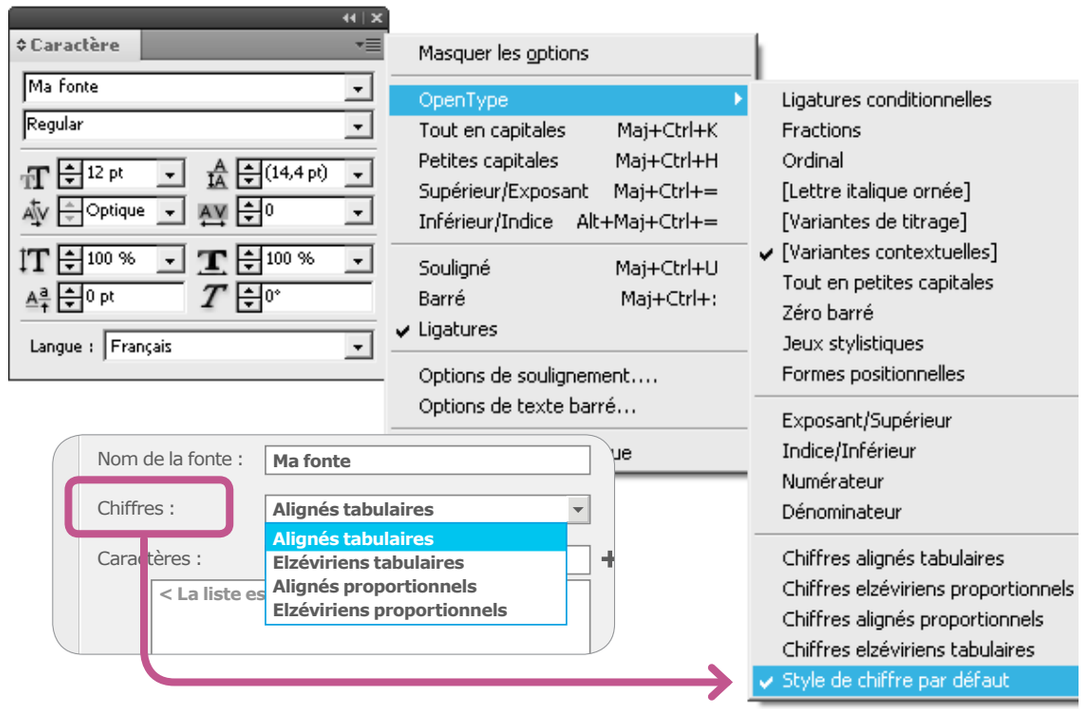
1) Démarrez IndyFont.

2) Dans la liste déroulante associée au champ « Chiffres », sélectionnez le style par défaut. (Le choix le plus courant est *Alignés tabulaires*, mais vous pouvez prendre une option différente.)

3) Ajoutez les chiffres `0..9` dans la table de glyphes. Ce sont donc les glyphes « de base », ceux auxquels s'appliquent le style de chiffres par défaut.

4) Pour ajouter maintenant les variantes de glyphes (i.e. les chiffres qui *dérogent* au style par défaut), utilisez les *tags* suivants :

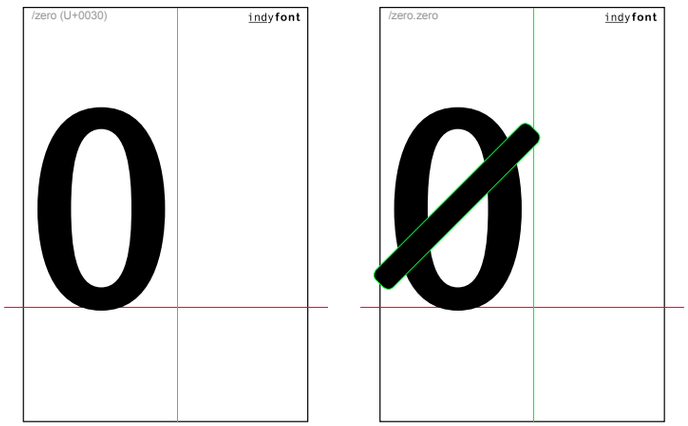
   - `.pnum` (ou `.fitted`) pour les glyphes *proportionnels*
     Ex. : `1.pnum` *ou* `/one.fitted`
   - `.onum` (ou `.oldstyle`) pour les glyphes *elzéviriens*
     Ex. : `2.onum` *ou* `/two.oldstyle`
   - `.tnum` (or `.tab`) pour les glyphes *tabulaires*
     Ex. : `3.tnum` *ou* `/three.tab`
   - `.lnum` (ou `.lining`) pour les glyphes *alignés*
     Ex. : `4.lnum` *ou* `/four.lining`



L'option « Chiffres » dans IndyFont fixe le « style de chiffre par défaut » de la police OpenType.

   - ou toute autre combinaison *pertinente*, en utilisant une majuscule initiale pour les *tags* surajoutés, par exemple :
     `5.pnumOnum`

NOTE Un *tag* (ou une combinaison de *tags*) n'est pertinent que s'il conduit effectivement à déclarer une variante par rapport au style par défaut. Par exemple, `/one.tnum` est inconsistant si les chiffres par défaut, donc les glyphes de base, sont alignés tabulaires. Par contre, dans ce même contexte, `/one.pnum`, `/one.onum` et `/one.pnumOnum` seraient pertinents.



Traçage d'un zéro barré dans sa page dédiée.

6. Zéro barré (zero)

Dans certaines polices un « zéro barré » est employé pour éviter toute confusion avec un « O » majuscule. Vous pourriez bien sûr greffer cette barre oblique sur le glyphe de base du zéro lui-même, mais OpenType permet d'offrir le choix aux utilisateurs.

Pour déclarer cette variante de glyphe, utilisez le suffixe `.zero` (ou `.slashed`). Exemples :

`0.zero` ; `0.onumZero`

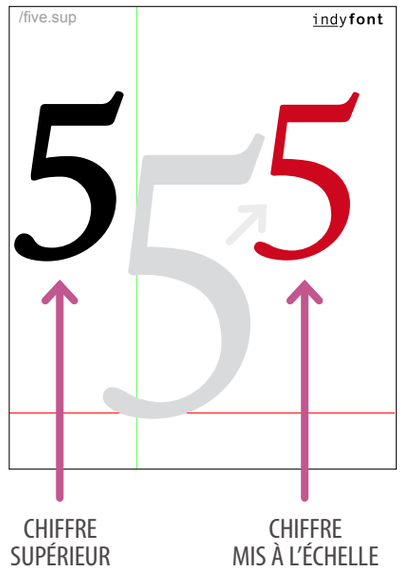
NOTE Cette fonction ne peut s'appliquer qu'au chiffre `0` lui-même !

7. Signes supérieurs et inférieurs (sups / subs)

version 1.135 et suiv.

- *Glyphes supérieurs (parfois dits « exposants »)*
  Utilisés dans les appels de note et diverses abréviations (n°, S^té^, M^lle^), les chiffres, lettres ou signes *supérieurs* requièrent parfois des glyphes dédiés (plutôt qu'une mise en exposant homothétique), afin d'en améliorer la lisibilité et le positionnement. Ajoutez le suffixe `.sup` (ou `.superior`) pour déclarer de telles variantes. Exemples :

  `5.sup` ; `$.superior`



NOTE La spécification OpenType est peu prolixe sur la distinction à opérer entre la fonction `sups` et les étiquettes voisines (`ordn`, `numr`, `dnom`), non implémentées dans IndyFont. Par ailleurs, Unicode définit de nombreux caractères supérieurs « par nature », chiffres (U+00B9, U+00B2…), lettres ou symboles ordinaux (U+207F, U+00BA…). Il s'ensuit que différentes approches concurrentes permettent d'aboutir au même résultat.

- *Glyphes inférieurs (parfois dits « indices »)*
  Selon la même logique, on ajoutera le suffixe `.sub` (ou `.inferior`) pour déclarer des variantes de type indices / inférieurs. Exemples :

  `a.sub` ; `/Euro.inferior`

8. Variantes de titrage (titl)

version 1.135 et suiv.

Les variantes de titrage permettent de remplacer certains glyphes (notamment, les lettres majuscules) par des formes équivalentes mieux adaptées aux corps et graisses de titres (chasse, lisibilité, etc.). Ajoutez le suffixe `.titl` (ou `.titling`) pour déclarer ces variantes. Exemples :

`A.titl` ; `€.titling`

9. Formes positionnelles (init / fina / isol / medi)

version 1.135 et suiv.

Similaires par leur mécanisme aux ligatures (section 11) ou aux italiques ornées (section 2), les formes positionnelles permettent de substituer certains glyphes en fonction de la *position* du caractère au sein des mots. Cette fonction, requise dans certaines langues non latines comme l'arabe, permet également d'ajuster la configuration et la liaison des lettres au sein d'une fonte cursive.

- *Formes initiales (init)*
  Substitue un glyphe situé en début de mot. Ajoutez le suffixe `.init` pour déclarer une variante initiale :

  `É.init` ; `a.init`

- *Formes finales (fina)*
  Substitue un glyphe situé en fin de mot. Ajoutez le suffixe `.final` (ou `.fina`) pour déclarer une variante finale :

  `s.final` ; `x.fina`

- *Formes isolées (isol)*
  Substitue un glyphe isolé, c'est-à-dire formant un mot à lui seul. Ajoutez le suffixe `.isol` pour déclarer une variante isolée :

  `e.isol` ; `à.isol`

- *Formes médiales (medi)*
  Substitue un glyphe situé en milieu de mot. Ajoutez le suffixe `.medial` (ou `.medi`) pour déclarer une variante *médiale* :

  `t.medial` ; `y.medi`

Dans InDesign, la production des formes positionnelles (Charactère ▶ OpenType ▶ Formes positionnelles…) repose sur la délimitation des mots telle qu'opérée par l'application. Il s'ensuit que seuls les « caractères de mots » sont concernés par cette fonctionnalité.

10. Variantes arbitraires

Pour déclarer une variante arbitraire — c'est-à-dire une variante de glyphe qui n'*implémente* aucune des fonctions OpenType standard — nous vous recommandons d'utiliser de préférence le suffixe `.alt`, par exemple :

```
/bullet.alt
```

Ce code déclare une puce alternative qui, dans InDesign, ne sera accessible que depuis le panneau Glyphes.

Vous pouvez greffer plusieurs variantes arbitraires sur le même glyphe de base en ajoutant un numéro :

```
/bullet.alt1
```

Le *tag* `alt` que nous proposons est purement conventionnel. La version actuelle d'IndyFont produira de toute façon une variante arbitraire pour tout autre *tag* non « homologué ». Cependant, du fait que la liste des fonctions supportées s'enrichit peu à peu, il est sage d'utiliser `alt` (avec ou sans numérotation) pour garantir la compatibilité de votre modèle de police avec de futures versions du produit.

11. Ligatures automatiques

Une *ligature* est un glyphe gérant le mariage graphique de plusieurs caractères. Dans de nombreuses polices, par exemple, la conjonction d'un « f » et d'un « i » provoque une rencontre disgracieuse entre la hampe du « f » et le point du « i ». Le concepteur de la fonte dessine alors une ligature pour gérer cette collision. Lorsque les ligatures sont activées, InDesign (et tout logiciel prenant en charge OpenType) remplacera toutes les occurrences de la séquence « fi » par un glyphe unique : « fi ».

La ligature « fi » sous *Adobe Caslon Pro*.

Bien qu'une ligature *renferme* en quelque sorte des caractères Unicode, elle ne possède pas elle-même de valeur Unicode. Pour identifier correctement ce fragment de texte lorsque, par exemple, une recherche est lancée dans un PDF, Acrobat s'appuie sur le nom du glyphe.

Ainsi, le glyphe d'une ligature reçoit un code spécial, formé des noms de chacun des caractères sous-jacents séparés par un tiret bas (_). La ligature « fi » est donc baptisée `f_i`.

La syntaxe avancée liée aux ligatures et aux variantes de glyphes est exposée dans « Gestion du jeu de caractères », section 8.

Pour créer une ligature dans IndyFont, procédez comme suit :

1) Dans le champ Caractères, saisissez le nom complet de la ligature (sans oublier le tiret bas séparateur), puis cliquez sur l'icône ⊕ :

`I_n_d_y_F_o_n_t`

NOTE Vous ne pouvez ajouter une ligature que si chacun des glyphes sous-jacents est lui-même déclaré. IndyFont vérifie ce critère et ajoute automatiquement, si nécessaire, les glyphes induits. Dans notre exemple, les éléments « I », « F », « d », « n », « o », « t » et « y » seraient créés d'office, avant la page du modèle « I_n_d_y_f_o_n_t ».

2) Dans le modèle, créez des tracés pour chacun des glyphes induits (faute de quoi l'utilisateur ne pourrait pas taper les lettres séparément).

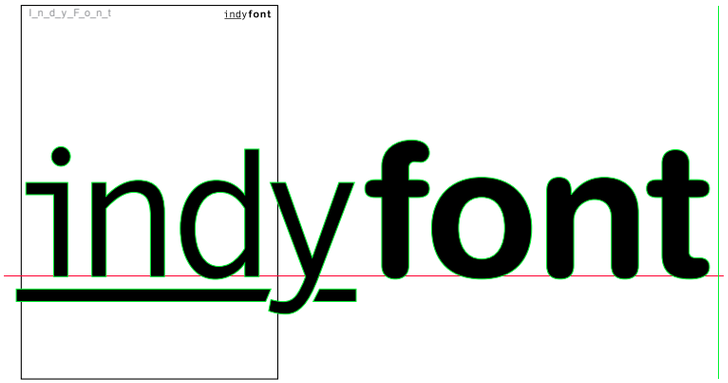
3) Tracez le glyphe correspondant à la ligature elle-même, sur sa page dédiée.

4) Enfin, relancez IndyFont et cliquez sur le bouton Export OTF pour générer la fonte. Résultat :

indyfont ▸ indyfont

La ligature `I_n_d_y_F_o_n_t` en action !

Notez que le même « n » est utilisé deux fois à gauche, mais que la ligature (à droite) décline cette lettre de deux façons différentes.



Les ligatures « à rallonge » conduisent souvent à sortir de la page. Ce n'est pas un problème pour IndyFont.

Vous n'aurez pas à produire une police complète si vous souhaitez seulement utiliser une ligature pour insérer votre logo. Dans ce cas, créez des glyphes postiches (simples rectangles, par exemple) pour chacun des éléments induits, et utilisez les styles GREP d'InDesign pour remplacer la police de travail par votre propre police partout où le nom de votre société sera détecté.

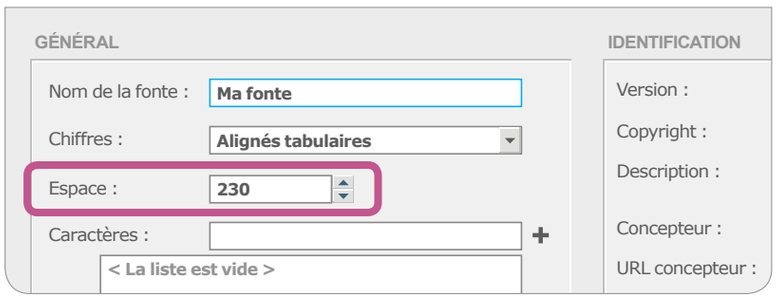
NOTE Unicode définit des codes pour certaines ligatures *précomposées* d'un usage répandu, comme les fameuses « fi » et « ffi ». Mais ces « caractères » ne sont pas correctement adressés par InDesign. Si vous manipulez du texte ainsi composé, entre InDesign et d'autres applications, vous vous apercevrez que les caractères sous-jacents ne sont pas restitués. Aussi, il est vivement recommandé de n'utiliser *que* le format « f_i » tel qu'indiqué dans ce chapitre.

12. Chasse de l'espace

version 1.133 et suiv.

Depuis sa version 1.133, IndyFont propose un nouveau champ de saisie intitulé « Espace ». Celui-ci permet de spécifier explicitement la *chasse* du caractère d'espace (`U+0020`) en millièmes d'unité métrique. Vous pouvez ici fournir un nombre entier compris entre `1` et `750` (la valeur par défaut étant `230`).

NOTE La chasse de l'espace est automatiquement reportée dans les tables métriques HTMX et CFF du fichier OpenType, en lien avec l'attribut *advanceWidth* de ce caractère.



Ce paramètre prend tout son intérêt lorsque vous élaborez une police de caractère « à chasse fixe » (*monospaced*). Dans pareille situation, vous devez régler le *repère de chasse* — guide vertical vert, dans le document de travail — de façon uniforme pour tous les glyphes. Assurez-vous alors que le paramètre Espace saisi dans le dialogue principal correspond à l'abscisse de ce repère.

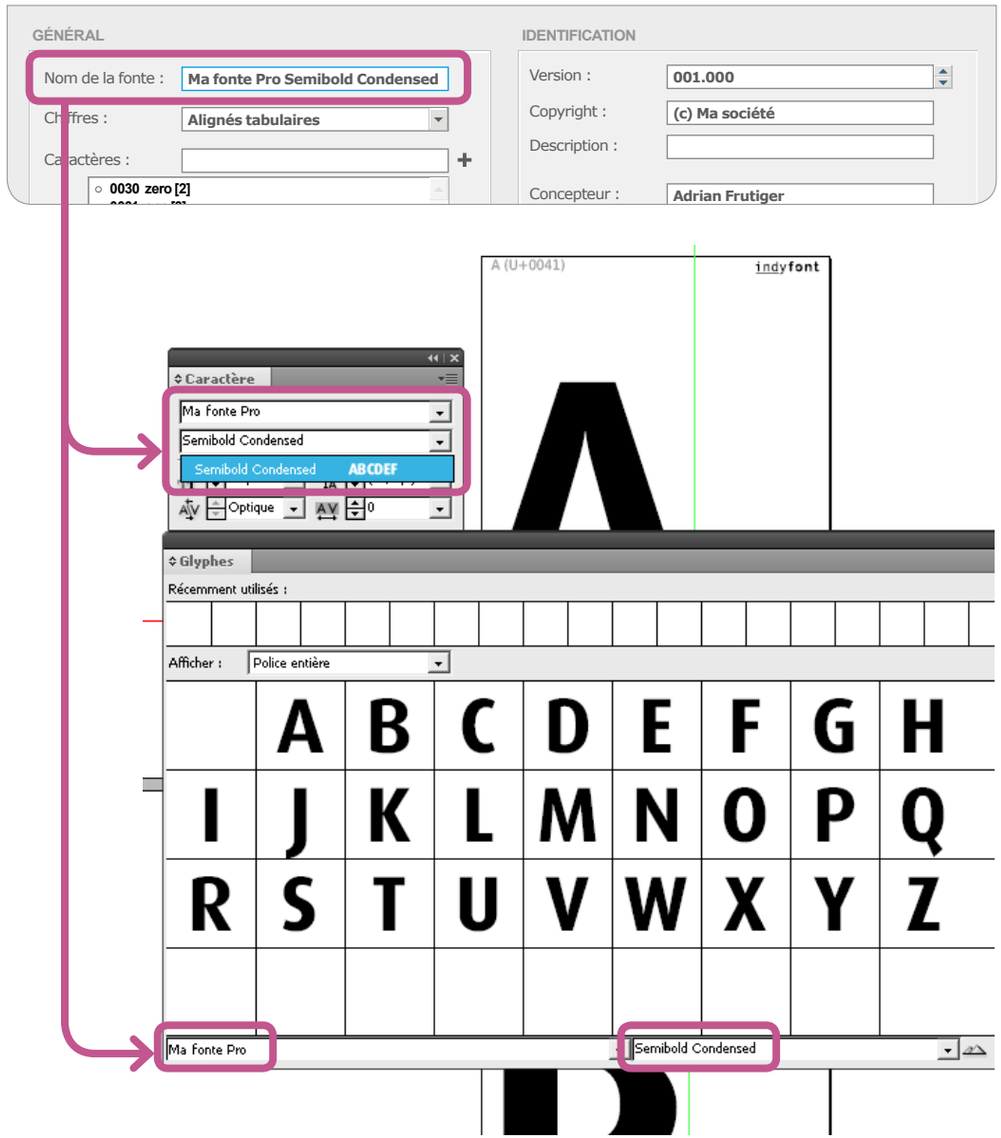
1. Nommer votre police de caractères

Entrez le nom complet de votre fonte dans le champ correspondant, par exemple : « Ma fonte Pro Semibold Condensed ». Ce sont les noms de la *famille* et du *style* tels qu'ils apparaîtront dans le menu Texte ▸ Police d'InDesign, ainsi que dans tous les autres composants liés aux polices de caractères.

Pour une fonte de type *regular* (ni *bold*, ni *italic*, ni *condensed*…), inutile de saisir le texte « Regular ». Il sera automatiquement effacé du champ de saisie, car spécifié implicitement.

Pour les styles gras, italiques, ou combinés, utilisez les termes standard, en anglais, « Bold », « Italic », « Bold Italic ». Par exemple, la saisie « Tip Italic » produit une famille nommée « Tip » et, au sein de cette famille, le *style* « Italic ».

Vous pouvez aussi définir des styles plus sophistiqués, comme dans « Ma Super Fonte Bold Extended Oblique ». *(Reportez-vous à la section suivante pour plus de précision à ce sujet.)*



2. Attributs de style

InDesign classe les polices d'abord par leur nom de *famille*, puis à l'intérieur de chaque famille selon la graisse, la largeur et l'inclinaison. IndyFont analyse minutieusement ces indications et sépare le nom de la famille et le nom du style afin de *normaliser* ce dernier.

Les termes considérés comme des indicateurs de style sont :

- « Light », « Ultralight », « Extralight », « Thin »,
- « Regular », « Normal »,
- « Bold », « Demibold », « Semibold », « Medium », « Heavy », « Black », « Extrablack », « Ultrablack »,
- « Condensed », « Narrow », « Extended », « Expanded »,
- « Italic », « Slant », « Slanted », « Oblique ».

Ces mots-clés peuvent apparaître selon une casse quelconque (majuscule, minuscule, mixée), séparés par des espaces ou traits d'union, dans un ordre quelconque. IndyFont analyse la saisie et réarrange les informations selon un système de règles cohérentes. Il garantit ainsi l'homogénéité de vos familles de polices.

▸ *Graisse*

Les mots-clés ci-dessous déterminent la graisse de votre fonte :

GRAISSE	CLASSE
Ultralight *(Thin)*	100
Extralight	200
Light	300
<vide> (Normal, Regular)	400
Medium *(Book)*	500
Semibold *(Demibold)*	600
Bold	700
Extrabold *(Heavy)*	800
Black *(Extrablack, Ultrablack)*	900

▸ *Largeur*

Les mots-clés ci-dessous déterminent la largeur de votre fonte :

LARGEUR	CLASSE
UltraCondensed	1
ExtraCondensed	2
Condensed *(Narrow)*	3
SemiCondensed *(DemiCondensed)*	4
<vide> (Normal)	5
SemiExtended *(SemiExpanded)*	6
Extended *(Expanded)*	7
ExtraExtended *(ExtraExpanded)*	8
UltraExtended *(UltraExpanded)*	9

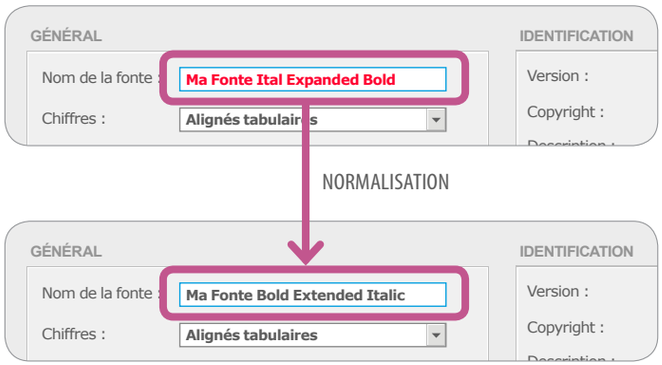
▸ *Inclinaison*

Les mots-clés ci-dessous déterminent l'inclinaison :

INCLINAISON	TYPE
Italic *(Ital)*	ITAL
<vide> (Normal, Regular)	*aucun*
Oblique *(Slant, Slanted)*	OBL.

Les mots grisés, entre parenthèses, sont systématiquement convertis vers le terme clé (le seul que supporte IndyFont). D'autre part, le nom final du style est toujours formulé dans l'ordre suivant : *Graisse Largeur Inclinaison*.

NOTE La version actuelle d'IndyFont ne permet pas de contourner ces règles, que l'on peut juger assez restrictives. Nous avons délibérément choisi cette voie « balisée » pour prévenir certains effets fâcheux résultant d'une politique trop permissive. Sur



ce sujet, la spécification OpenType est complexe. IndyFont opère pour vous une normalisation « en amont » et vous prémunit ainsi contre certains risques d'incompatibilité.

3. Identification

La partie droite de la boîte de dialogue développe un panneau IDENTIFICATION permettant d'ajouter plusieurs informations clés. Quelques-unes seront visibles dans InDesign, sous Texte ▸ Rechercher une police… ▸ Plus d'infos, mais davantage de détails apparaissent dans le gestionnaire de polices du système tel que le Livre des polices (Mac) ou simplement l'explorateur Windows.

1) Dans le champ Version, saisissez le numéro de version sous la forme de deux séquences de trois chiffres séparées par un point.

NOTE IndyFont n'incrémente pas automatiquement le numéro de version.

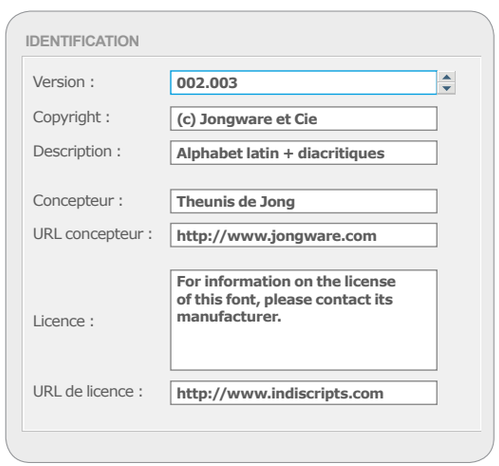
2) Dans le champ Copyright, saisissez si besoin une mention de copyright. Le texte par défaut est forgé à partir de votre identifiant de licence, mais vous pouvez le modifier à loisir.

3) Le champ Description permet d'inclure une courte présentation de votre police et/ou des précisions sur son utilisation, ses fonctionnalités, etc.

4) Le champ Concepteur (« IndyFont », par défaut) fait référence au créateur graphique de la fonte (*font designer*). C'est ici en général que vous saisirez votre nom !

La rubrique IDENTIFICATION permet d'ajouter de plus amples précisions sur votre police.

5) « URL concepteur » reçoit le cas échéant une adresse Internet (préfixe « http:// » inclus) pointant vers la page d'information du concepteur.



6) Le champ Licence doit contenir un texte précisant les conditions d'utilisation de la police. Microsoft recommande d'éviter ici tout jargon juridique. (Transcrire cette mention en anglais n'est pas impératif, mais cela en favorise bien sûr l'*accessibilité* si le fichier est amené à circuler !)

7) Enfin, « URL de licence » reçoit le cas échéant une adresse Internet (préfixe « http:// » inclus) pointant vers une transcription complète de la licence.

Toutes ces mentions seront insérées dans leur forme actualisée sur la Page d'information du modèle de police. Aucune n'est obligatoire.

NOTE Les caractères utilisés dans les champs d'identification doivent être compatibles *à la fois* avec les systèmes Mac OS X et Windows. Plus de détails à ce sujet sont disponibles dans la spécification OpenType : *www.microsoft.com/typography/otspec/name.htm*

4. Avant d'exporter

Deux conditions fondamentales doivent être réunies pour que la fonction d'export OTF soit disponible dans IndyFont :

- La table des glyphes doit refléter *l'état actuel du modèle* de document : pas d'élément en attente marqué d'un [+], etc. À ce sujet, v. « Gestion du jeu de caractères ».
- IndyFont doit avoir détecté *au moins un glyphe effectivement exportable* parmi ceux déclarés dans le modèle.

Ainsi, il est quelquefois nécessaire d'opérer une mise à jour du modèle (IndyFont ▸ Actualiser) pour accéder au bouton d'export.

Si IndyFont ne trouve rien à exporter, cela signifie peut-être que vous avez oublié de travailler sur le calque « Outline », ou que la nuance [Noir] n'est pas utilisée ; bref, que l'une des consignes de conception n'est pas respectée. Reportez-vous à « Dessin des glyphes » (notamment section 11, *Synthèse des consignes*) et vérifiez l'intégrité de votre modèle.

5. Exporter la police OTF

1) Démarrez IndyFont.

2) Assurez-vous que le nom complet de la fonte et que les champs d'IDENTIFICATION sont correctement renseignés *(v. supra)*.

3) Cliquez sur le bouton « OTF Export ». IndyFont analyse les tracés et vous invite à enregistrer le fichier de police généré…

4) Sélectionnez le dossier de destination. Vous pouvez enregistrer le fichier OTF où bon vous semble, mais certaines conditions sont requises pour le rendre disponible sous InDesign.
   - Si vous enregistrez le fichier dans le dossier Fonts d'InDesign, la police apparaîtra seulement dans InDesign.
   - Une autre destination possible est le dossier Fonts partagé entre les applications Adobe (son emplacement exact dépend de votre configuration). Dans ce cas, toutes les applications Adobe pourront utiliser votre police.
   - Enfin, vous pouvez tout simplement installer votre police dans le dossier système dédié, de façon à la rendre disponible partout.

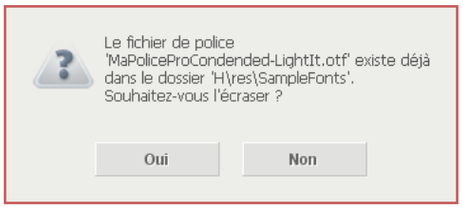
NOTE Depuis InDesign CS5, vous pouvez aussi créer ponctuellement un dossier « Document Fonts » au niveau de votre document de travail.

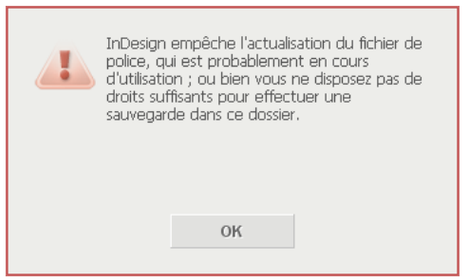
Message typique de confirmation.

6. Mise à jour du fichier de police

En principe, InDesign n'interdit pas l'actualisation d'un fichier de police en tâche de fond. Si le changement n'est pas répercuté immédiatement dans l'application, il suffit habituellement de basculer pendant quelques instants vers un autre logiciel et de revenir dans InDesign.

Néanmoins, selon votre plateforme (Windows ou Mac OS X) et selon la façon dont votre compte utilisateur est configuré, la


Le fichier de police 'MaPoliceProCondended-LightIt.otf' existe déjà dans le dossier 'H\res\SampleFonts'. Souhaitez-vous l'écraser ?
Oui
Non


InDesign empêche l'actualisation du fichier de police, qui est probablement en cours d'utilisation ; ou bien vous ne disposez pas de droits suffisants pour effectuer une sauvegarde dans ce dossier.
OK

Messages d'alerte et d'erreur liés à la réécriture du fichier de police.

réécriture *en vif* du fichier de police peut être sanctionnée d'une interdiction pure et simple. À tort ou à raison, InDesign ou le système lui-même s'oppose à la sauvegarde. C'est un problème qu'IndyFont ne peut pas résoudre seul.

Il est quelquefois suffisant d'attendre un moment et de réessayer. Dans d'autres contextes, il faudra s'assurer que la police n'est plus *en usage* dans InDesign en fermant tous les documents qui l'utilisent. Parfois même, il pourrait se révéler nécessaire de quitter et de redémarrer InDesign. Le plus simple, si vous êtes confronté(e) à des problèmes d'actualisation inextricables, consiste alors à changer le nom de la police dans la boîte de dialogue principale d'IndyFont. Ainsi, un nouveau fichier sera généré sans collision possible avec le fichier existant.

Le panneau PRÉFÉRENCES offre par ailleurs une option, « Rafraîchir les polices InDesign », qui force l'application à mettre à jour son registre interne à chaque fois qu'IndyFont démarre ou crée un fichier de police. Selon les cas, il peut être salutaire d'activer, ou au contraire de désactiver, cette option (tout en sachant qu'elle ne supplante par les mécanismes inhérents au système).

Notes additionnelles

1. Petite introduction à Unicode

« Le standard Unicode est un mécanisme universel de codage de caractères. Il définit une manière cohérente de coder des textes multilingues et facilite l'échange de données textuelles… Unicode est la base de tout logiciel qui veut fonctionner aux quatre coins du monde. »

Patrick Andries, *Unicode 5.0 en pratique*, éd. Dunod, 2008.

▸ *Caractères et codage Unicode*

Nous serions bien surpris si, en changeant seulement la *police* d'un document, le *texte* lui-même se modifiait. Seule son *apparence* est supposée changer, pas son *contenu*. Il est de la responsabilité du concepteur de la fonte d'assurer que *sa* lettre « A » ressemblera effectivement à ce que l'on en attend visuellement, même si une immense plage de variation est possible : A, A, *A* … Ce qui est sûr, c'est que cette lettre-là ne devrait en aucun cas ressembler à K ou S ou ã !

Pour cette raison, Unicode assigne à chaque caractère un code unique — *code point*, en anglais — que nous appellerons ici « valeur Unicode » pour éviter toute confusion. La police peut changer, la valeur Unicode restera *toujours* la même pour un caractère donné.

Organisation internationale sans but lucratif, le consortium Unicode décide de l'affectation des valeurs Unicode au sein d'un immense répertoire de caractères normalisés. Il tranche des controverses comme : « faut-il créer un code spécifique pour la majuscule du caractère 'ß' allemand ? », etc. Dans ce contexte, les polices OpenType s'alignent sur les prescriptions d'Unicode. Par conséquent, tant que vous utilisez des logiciels respectant Unicode, vous avez la garantie que votre police de caractères se comportera comme désiré.

Le standard Unicode définit des milliers de caractères et s'enrichit sans cesse, soit pour s'adapter à des évolutions culturelles (la flexion majuscule du caractère « ß » a été introduite en 2008 sous le code U+1E9E), soit pour intégrer de nouvelles écritures (l'alphabet takri a été ajouté en 2012), soit pour affiner sa doctrine quant au concept de caractère en lui-même (les *émoticônes* ont ainsi été acceptées en 2011). Il se pourrait bien qu'un jour l'alphabet « klingon » y soit incorporé — quoique cette éventualité ait déjà fait l'objet d'un rejet, en 2001 — ou qu'une émoticône aussi improbable que (V)(°,,°)(V) soit finalement promue.

Une valeur Unicode est conventionnellement indiquée par la séquence « U+ » suivi du code exprimé en hexadécimal.

NOTE Le système hexadécimal offre un jeu de 16 chiffres (et non pas 10). Ainsi les valeurs de 10 à 15 sont représentées par un seul « chiffre », de A à F, de telle sorte que A exprime le nombre 10, B le nombre 11, etc. L'écriture 12, en hexadécimal, représente le nombre 16 × 1 + 2, soit 18 dans le système décimal ! La bonne nouvelle, c'est que vous n'avez pas à apprendre cela pour comprendre Unicode. Il suffit en effet de retenir que l'écriture U+0123 tient

lieu d'un *certain* caractère (en l'espèce, le « ǵ »), de même pour U+221E (qui représente le symbole « ∞ ») et ainsi de suite.

Si vous souhaitez déclarer dans votre police tel symbole mathématique, telle lettre grecque ou cyrillique, il suffit en général d'utiliser le nom standard du caractère, car IndyFont connaît la valeur Unicode d'un grand nombre de caractères et vous épargnera ces *cryptages* fastidieux. Mais, pour des caractères sans nom ou très exotiques, il vous faudra saisir une valeur Unicode.

NOTE IndyFont reconnaît environ 3 700 noms standard issus de la liste des glyphes Adobe, cf. http://sourceforge.net/adobe/aglfn/wiki/Home/

► *Plages de valeurs Unicode*

Le répertoire des caractères Unicode ne repose pas sur une séquence homogène et ininterrompue de nombres hexadécimaux ! Dans sa structure plus intime, l'ensemble a été pensé et divisé en plusieurs blocs et plages de valeurs, permettant d'opérer des regroupements par proximité linguistique, sémantique ou fonctionnelle.

De nombreux *caractères* Unicode possèdent un statut réservé, comme ce code invisible qui modifie la directionnalité du texte (bascule de gauche-à-droite vers droite-à-gauche). Tout cela requiert donc une organisation très méticuleuse. L'espace alloué aux différents alphabets a été délibérément surestimé, pour permettre la promotion de nouvelles lettres surgissant de nulle part par « l'esprit de l'escalier ». Enfin, les artisans d'Unicode ont l'esprit plus serein quand une plage de valeurs débute par un chiffre rond. Il s'ensuit qu'il existe des « trous » dans l'ensemble des valeurs Unicode, et qu'il serait mal avisé pour vous de déclarer des valeurs non homologuées. Fort heureusement, IndyFont vérifie tous les codes déclarés dans la table des glyphes et s'assure qu'ils appartiennent à une plage Unicode valide.

NOTE Tous les intervalles de valeurs supportés par IndyFont sont indiqués dans « Gestion du jeu de caractères », section 5, *Spécifier des codes ou des noms de glyphes*.

► *La « zone à usage privé » (ZUP)*

Mais qu'en est-il des caractères qu'Unicode refuse d'homologuer ? Par exemple, vous pourriez avoir besoin d'une combinaison diacritique inédite, mettons un « V̇ », ou bien tout simplement de promouvoir votre logo comme vrai caractère. Unicode autorise ces *outsiders* : la plage des valeurs comprises entre U+E000 et U+F8FF forme une « zone à usage privé » (*Private Use Area*) susceptible d'accueillir vos propres caractères. L'inconvénient, bien sûr, est que ces codes-là n'auront de sens que *pour vous et dans votre police de caractères*. Si l'utilisateur change de police, tout est perdu !

NOTE Pour empêcher des collisions avec certains caractères courants traditionnellement enregistrés dans la ZUP Unicode, IndyFont adresse seulement une partie de l'intervalle autorisé, en l'espèce la plage U+E000 ► U+EFFF. Cf. « Gestion du jeu de caractères », section 5, pour plus détails.

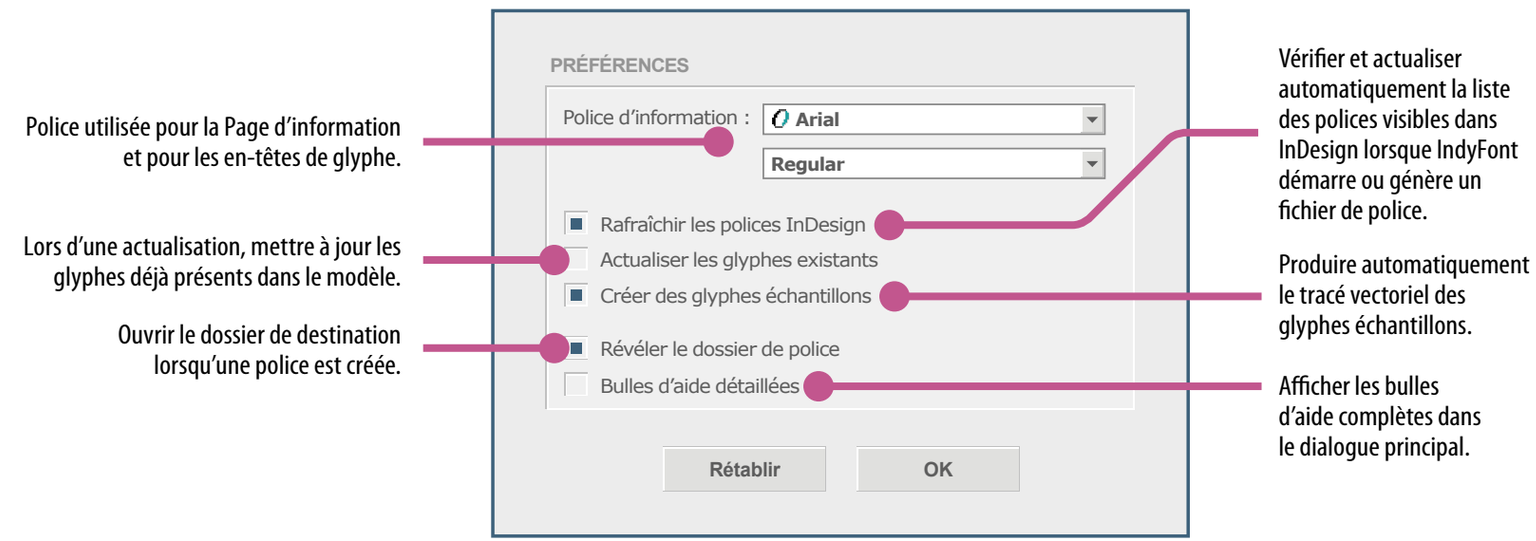
Il serait tentant de déclarer tous vos caractères, ou glyphes, dans la Zone à usage privé. De même qu'il serait tentant de loger un alphabet grec à l'emplacement habituel de l'alphabet latin (« A pour alpha, B pour beta, P pour pi ») au motif que vous seriez l'utilisateur unique de la police de caractères. Toutefois, dès lors que vous travaillez sur un projet un peu plus étendu (par exemple, si vous souhaitez intégrer dans une famille complète les habituelles déclinaisons *bold*, *italic*, *bold italic*), nous vous recommandons d'appliquer les prescriptions d'Unicode et d'en respecter la logique. Bien comprise, elle vous épargnera difficultés et déconvenues aussi bien en termes de productivité que de compatibilité.

2. Le panneau PRÉFÉRENCES

IndyFont fournit quelques options supplémentaires réunies dans le panneau PRÉFÉRENCES. Pour y accéder à partir de la boîte de dialogue principale, cliquez sur la roue dentée en bas à droite.

Toutes ces *préférences* sont « globales », c'est-à-dire qu'elles déterminent le fonctionnement d'IndyFont lui-même, et non pas seulement du modèle de police en cours d'élaboration.

- Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer vos réglages.
- Cliquez sur le bouton Rétablir pour réinitialiser toutes les options à leur « valeur d'usine ».


PRÉFÉRENCES
Police d'information :
Arial
Regular
Rafraîchir les polices InDesign
Actualiser les glyphes existants
Créer des glyphes échantillons
Révéler le dossier de police
Bulles d'aide détaillées
Rétablir
OK
Police utilisée pour la Page d'information et pour les en-têtes de glyphe.
Lors d'une actualisation, mettre à jour les glyphes déjà présents dans le modèle.
Ouvrir le dossier de destination lorsqu'une police est créée.
Vérifier et actualiser automatiquement la liste des polices visibles dans InDesign lorsque IndyFont démarre ou génère un fichier de police.
Produire automatiquement le tracé vectoriel des glyphes échantillons.
Afficher les bulles d'aide complètes dans le dialogue principal.

3. Compatibilité avec InDesign CC

IndyFont est compatible avec InDesign CC depuis septembre 2013. Des anomalies ont été progressivement corrigées :

1) La version 1.127 (12/09/2013) n'a constitué qu'un patch de « premier secours », permettant essentiellement aux utilisateurs de reconduire leur flux de production vers CC, mais sans garantie d'ergonomie ou de résistance aux bugs.

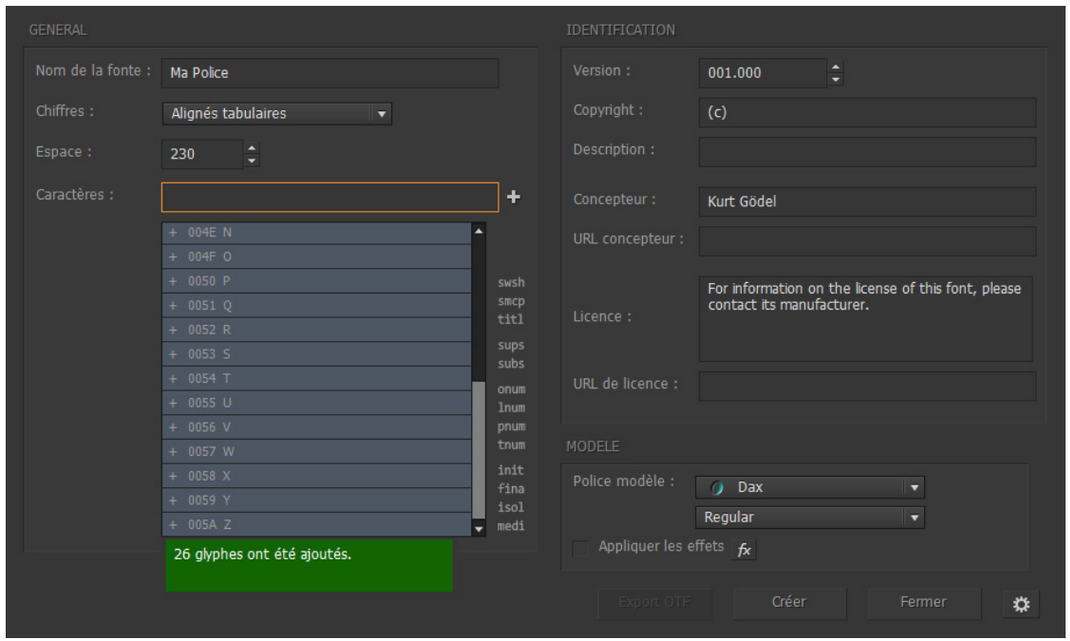
2) La version 1.129 (09/11/2013) a résolu un problème critique de démarrage sous Mac OS X 10.9 (Mavericks).

3) La version 1.133 (09/02/2014) a accru la compatibilité du produit : adaptation de l'interface au « Thème de couleur », meilleure lisibilité des contrôles et messages. Le comportement anormal de la touche Entrée sous Mac OS X a été corrigé. De plus, le plantage d'InDesign CC 9.2 *x*32 (plateformes Win64) devrait être résorbé.

4) La version 1.135 (21/11/2014) ne corrige que des problèmes mineurs et supporte InDesign CC 10.*x* (2014).

NOTE IndyFont reste bien sûr rétro-compatible avec InDesign CS4, CS5 et CS6 (Mac OS X et Windows).

Du fait qu'InDesign CC est mis à jour *en continu* par Adobe, nos efforts d'anticipation ne peuvent nous prémunir contre de futurs risques de bugs. Merci d'avance aux utilisateurs de nous aviser de toute anomalie à : support@indiscripts.com.



Dialogue principal d'IndyFont sous InDesign CC 10.1 (2014), configuré avec un thème de couleur sombre.

IndyFont 1.1

www.indiscripts.com

Plug-in pour Adobe® InDesign® basé sur Adobe® ExtendScript / ScriptUI. Créé par Theunis de Jong. Développé par Theunis de Jong et Marc Autret. Design conçu par Dominique Chiron et Marc Autret. Interface disponible en français, anglais et allemand. Localisation en allemand établie par Birgit Stolte.

"We would like thank our beta-testers, in no special order, Joel Cherney, John Hawkinson, Peter Kahrel, Dominique Chiron, Marijan Tompa and Peter Spier. They got press-ganged into testing the very first incarnations of IndyFont, but all of them were very willing to do so, and they all urged us to go ahead and make it into a full commercial version. Without their continuous support, IndyFont would probably have been left as an interesting-yet-unfinished idea, somewhere in a dusty corner of my hard disk." — Jongware

Page d'accueil du produit :	http://www.indiscripts.com/category/projects/IndyFont
Version d'essai :	http://ww.indiscripts.com/blog/public/scripts/IndyFontTry.zip
Support technique :	support@indiscripts.com
Pour commander IndyFont :	http://www.indiscripts.com/store/IDFT
Licence d'utilisation :	http://www.indiscripts.com/pages/eula
Conditions générales de vente :	http://www.indiscripts.com/pages/cgv
Informations de copyright :	http://www.indiscripts.com/pages/copyright
Site de Jongware (EN) :	http://www.jongware.com

Ce manuel, tout comme le logiciel qu'il documente, est protégé au titre du droit d'auteur et ne peut être utilisé ou reproduit qu'en accord avec les termes de la licence d'utilisation du produit. Le contenu de ce document est susceptible de corrections ou de modifications sans préavis. Tous les efforts ont été faits pour assurer que les informations de ce document sont correctes. Cependant, Indiscripts ne prend aucun engagement juridique à cet égard. InDesign, les logos InDesign, sont des marques de Adobe Systems Inc.

© Jongware, 2012 – © Jongware & Indiscripts, 2013-2014.
Tous droits réservés. Réalisé en France.